



**Program diGif**

# **Instrukcja Użytkownika**



---

River Jacek Bator Spółka Jawna, 30-148 Kraków, ul. Lindego 2, Polska;  
tel. +48 12 6386655, fax: +48 12 6369736,  
[www.programdofotobudki.pl](http://www.programdofotobudki.pl)

## Spis treści:

<b>WPROWADZENIE .....</b>	<b>4</b>
<b>CHARAKTERYSTYKA PROGRAMU.....</b>	<b>4</b>
WYMAGANIA SYSTEMOWO-SPRZĘTOWE PROGRAMU .....	4
OPIS PROGRAMU DIGIF .....	4
<i>Podgląd na żywo z kamery na ekranie głównym.....</i>	<i>4</i>
<i>Rejestracja wideo i tworzenie animowanego Gifa .....</i>	<i>5</i>
<i>Wysyłanie.....</i>	<i>5</i>
<i>Ustawienia maski nakładanej na Gif-a .....</i>	<i>7</i>
<i>Obsługa zielonego tła (green screen) i podmiana tła w tworzonych Gif-ach .....</i>	<i>7</i>
<i>Drukowanie .....</i>	<i>7</i>
<b>INSTALACJA I PIERWSZE URUCHOMIENIE .....</b>	<b>7</b>
<i>Instalacja.....</i>	<i>7</i>
<i>Autoryzacja i aktualizacja programu .....</i>	<i>7</i>
<i>Konfiguracja programu.....</i>	<i>8</i>
<i>Pierwsze uruchomienie.....</i>	<i>8</i>
<b>MODUŁ ADMINISTRACYJNY DIGIFADMIN.....</b>	<b>10</b>
<i>Zakładka Ogólne, panel Tworzenie Gif-a.....</i>	<i>10</i>
<i>Zakładka Ogólne, panel Ogólne.....</i>	<i>10</i>
<i>Zakładka Ogólne, panel Pliki .....</i>	<i>12</i>
<i>Zakładka Ogólne, panel Efekty.....</i>	<i>12</i>
<i>Zakładka Ogólne, panel Maska.....</i>	<i>12</i>
<i>Zakładka Ogólne, panel Prezentacja Gif-ów.....</i>	<i>13</i>
<i>Zakładka Ogólne, panel Dostępne akcje .....</i>	<i>13</i>
<i>Zakładka Ogólne, panel Wysyłanie na serwer internetowy.....</i>	<i>14</i>
<i>Zakładka Ogólne, panel Wysyłanie SMS.....</i>	<i>14</i>
<i>Zakładka Ogólne, panel Wysyłanie EMAIL.....</i>	<i>15</i>
<i>Zakładka Kamera, panel Kamera.....</i>	<i>15</i>
<i>Zakładka Kamera, przyciski .....</i>	<i>15</i>
<i>Zakładka Płatności, panel Konf. wrzutnika Comestero RM5 CC TALK.....</i>	<i>15</i>
<i>Zakładka Płatności, panel Cennik usług .....</i>	<i>16</i>
<i>Zakładka Płatności, panel Liczniki.....</i>	<i>16</i>
<i>Zakładka Tła i inne.....</i>	<i>17</i>
<i>Zakładka Autoryzacja.txt.....</i>	<i>17</i>
<i>Zakładka O programie.....</i>	<i>18</i>
<b>MODUŁ DIGIFSHOW – PREZENTACJA GIF-ÓW NA DODATKOWYM MONITORZE.....</b>	<b>18</b>
<b>PORADY TECHNICZNE .....</b>	<b>19</b>
KORZYSTANIE Z WŁASNEGO SERWERA FTP DO ZAPISU GIF-ÓW .....	19
<i>Przyspieszanie wysyłania na serwer internetowy.....</i>	<i>19</i>
WYSYŁANIE SMS-ÓW ZA POŚREDNICTWEM SERWISU WWW.SMSAPI.PL.....	19
ZNIEKSZTAŁCENIA REJESTROWANEGO OBRAZU TYPU KRZYWE ZWIERCIADŁO .....	20

## Instrukcja Użytkownika programu diGif

ANIMOWANY/PRZESUWANY OBRAZEK DODAWANY NA KLATKI TWORZONEGO GIF-A.....	21
ZIELONY EKRAN ( <i>GREEN SCREEN</i> ) – PODMIANA TŁA W TWORZONYCH GIF-ACH .....	22
<i>Animacja jako tło dla Gif-a</i> .....	23
DODATKOWE MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA WYGLĄDU PROGRAMU diGIF.....	26
<i>Personalizacja wyglądu ekranów</i> .....	26
<i>Informacja o optymalnych wymiarach obrazków dla okien programu oraz zamykanie programu przyciskiem bez podawania kodu administracyjnego</i> .....	26
<i>Ukrywanie klawiatury ekranowej w programie</i> .....	28
<i>Ustawianie tła dla okien zgody, płatności, wpisywania numeru telefonu, adresu email i danych logowania do Facebooka</i> .....	28
<i>Zmiana tła w oknach z podglądem z kamery i pokazujących zrobionego Gif-a</i> .....	29
<i>Opcje konfiguracyjne pozwalające lepiej dostosować wygląd programu</i> .....	29
<i>Lepsza jakość podglądu zrobionej animacji na ekranach Full HD</i> .....	30
<i>Ręczne ustawianie pozycji i rozmiarów przycisków na oknach programu</i> .....	31
PRACA PROGRAMU diGIF BEZ DOSTĘPU DO INTERNETU .....	33
SKRYPT PHP DO WYSYŁANIA MAILI NA PODSTAWIE ACTION.CSV.....	33
STEROWANIE DODATKOWYMI URZĄDZENIAMI W CZASIE REJESTROWANIA OBRAZU .....	34
INTEGRACJA Z SERWISEM INTERNETOWYM GIPHY.COM .....	35
<i>Logo “Powered by GIPHY” brane z zewnętrznego pliku</i> .....	36
DOMYŚLNY SZABLON WYDRUKU .....	36
DRUKOWANIE WYBRANEJ KLATKI Z GIF-A.....	38
OPCJE PRZYDATNE PRZY TWORZENIU INNYCH WERSJI JĘZYKOWYCH.....	39
<i>Ustawianie rodzaju czcionki i strony kodowej</i> .....	39
<i>Ustawianie nazwy przycisku do publikacji na Facebooku dla języków innych niż polski i angielski</i> .....	39
BLOKOWANIE/ODBLOKOWYWANIE WYSKAKUJĄCYCH OKIENEK.....	40
PREZENTACJA GIF-ÓW W GALERII INTERNETOWEJ.....	40
ZAPIS ANIMACJI JAKO MP4 .....	41
<i>Wysyłanie plików mp4 na własny serwer internetowy</i> .....	42
<b>KATALOGI I PLIKI PROGRAMU .....</b>	<b>43</b>

## Wprowadzenie

diGif to program stworzony i przeznaczony do używania zarówno w fotobudkach jak i na komputerach z systemem Windows z podłączonym ekranem/monitorem dotykowym i urządzeniem rejestrującym (kamera internetowa) filmy. Doskonale sprawdzi się na weselu, spotkaniu towarzyskim czy firmowym evencie. Program charakteryzuje się prostotą działania, intuicyjną obsługą oraz możliwością jego indywidualizacji przez samych Użytkowników. Konfigurowalny interfejs programu pozwala na samodzielną podmianę wielu elementów na własne, umożliwiając w ten sposób dostosowywanie go przez Użytkowników do własnych upodobań.

Utworzone Gif-y można udostępniać SMS-em, mailem oraz na Facebooku.

## Charakterystyka programu

### Wymagania systemowo-sprzętowe programu

- komputer: procesor – możliwy 64 bitowy, zalecany 32 bitowy osiągający co najmniej 2000 punktów w teście Passmark CPU Mark ([www.cpubenchmark.net](http://www.cpubenchmark.net)), pamięć RAM min. 4 GB (zalecane więcej), porty USB 2.0 (zalecane wyższe),
- system operacyjny: Windows 8.1 lub nowszy (Windows 10) – możliwy 64-bitowy, zalecany 32 bity),
- ekran/monitor: dotykowy HD lub Full HD – minimalna rozdzielczość 1024x768 pikseli, zalecana rozdzielczość 1920x1080 pikseli. Okna programu skalują się do rozdzielczości monitora,
- kamera internetowa.

### Opis programu diGif

Na program składają się 3 moduły:

- *diGif* – umożliwia rejestrację krótkich filmów i tworzy z nich animacje Gif. Utworzone Gif-y można udostępniać SMS-em, mailem i na Facebooku w postaci linków.
- *diGifAdmin* – moduł o charakterze administracyjnym. To tutaj konfigurujemy większość opcji i ustawień programowych.
- *diGifShow* – służy do prezentacji zarejestrowanych Gif-ów na monitorze/monitorach.

### Podgląd na żywo z kamery na ekranie głównym

Po uruchomieniu program pokazuje okno startowe wypełniające cały ekran. Kolor tła tego okna i innych okien modułu ustawia się w module administracyjnym.

W oknie startowym widoczny jest podgląd na żywo z kamery internetowej. Jeśli proporcje obrazu rejestrowanego przez kamerę są takie jak proporcje ekranu to podgląd w 100% wypełnia ekran. W innym wypadku po bokach lub na górze i dole podglądu widoczne są paski.

Program może pokazywać podgląd z kamery obrócony o 90 stopni i tworzyć Gif-a z klatek obracanych o 90 stopni jeśli odpowiednia opcja konfiguracyjna zostanie włączona. To, jaka kamera jest używana i w jakim trybie rejestruje wideo należy ustawić w konfiguracji. Tryb wideo określa wielkość rejestrowanych obrazów i przestrzeń kolorów.

W centrum ekranu widoczny jest obrazek z napisem "Zrób sobie Gif-a!", a pod nim przycisk *Start*.



## Instrukcja Użytkownika programu diGif

W lewym górnym rogu tego okna i innych okien pokazywany jest obrazek z logo firmy. Jeśli zostanie zdefiniowana maska w postaci pliku png to zostanie ona nałożona na podgląd z kamery wszędzie tam gdzie jest on pokazywany oraz na tworzonych Gif-a.

### Rejestracja wideo i tworzenie animowanego Gifa

Po dotknięciu przycisku *Start* program wyświetla okno z odliczaniem „...,3,2,1” i rozpoczyna rejestrację wideo. Duże cyfry odliczania pokazywane są na środku ekranu.

Odliczanie następuje co 1 sekundę, a liczbę, od której rozpoczyna się odliczanie ustawiane jest w konfiguracji.

W czasie odliczania pokazywany jest podgląd na żywo z kamery w podobny sposób jak na oknie startowym. Po zakończeniu odliczania rozpoczyna się rejestracja wideo.

W czasie rejestracji widoczny jest podgląd z kamery, a na dole okna pokazywany jest pasek ilustrujący postęp nagrywania. W prawym górnym rogu pokazywane jest czerwone kółko z napisem REC.

Obraz jest rejestrowany przez ustawiony w konfiguracji czas. Sugerujemy przedział od 2 do 5 sekund. Po zakończeniu rejestracji program tworzy animowanego Gif-a na podstawie zarejestrowanego wideo. Do Gif-a zapisuje zazwyczaj nie wszystkie klatki z wideo, tylko co którąś klatkę wg tego co ustawiono w konfiguracji. Również w konfiguracji można ustawić opóźnienie pomiędzy poszczególnymi klatkami tworzonego Gif-a wpływające na szybkość jego odtwarzania.

Szerokość klatek tworzonego Gif-a może być inna niż szerokość klatek zarejestrowanego wideo. Ustawia się ją w konfiguracji.

Wysokość klatek tworzonego Gif-a wyliczana jest na podstawie ustawionej szerokości i wymiarów rejestrowanych klatek wideo tak by zachować proporcje obrazu, by nie nastąpiło jego zniekształcenie.

Stworzony Gif zapisywany jest lokalnie na dysku komputera we wskazanym katalogu. Lokalizację tego katalogu i jego nazwę ustawia się za pomocą odpowiednich opcji konfiguracyjnych w module administracyjnym.

### Wysyłanie

Po przygotowaniu Gif-a program wyświetla go na ekranie i odtwarza w pętli. Na tle tego animowanego Gif-a, na dole okna pokazywane są przyciski SMS, Email, FaceBook oraz Koniec. Po naciśnięciu jednego z 3 pierwszych przycisków program pokazuje okno służące do wpisania numeru telefonu, na który ma zostać wysłany SMS, adresu email lub danych logowania do Facebooka. Równocześnie z wpisywaniem tych danych program wysyła Gif-a na serwer internetowy.

Adres skryptu serwera internetowego do odbierania i zapisywania na serwerze Gif-ów oraz nazwę katalogu na serwerze, w którym mają być zapisywane ustawia się w module administracyjnym.

Użytkownicy wersji demonstracyjnej programu mogą tworzyć Gif-y i udostępniać linki do nich SMS-ami, mailami i na Facebooku korzystając z konta SMS i serwera internetowego River lub własnego.

Użytkownicy pełnej wersji programu muszą korzystać z własnego konta SMS oraz z własnego serwera internetowego. W tym celu muszą dokonać zmian odpowiednich ustawień w module administracyjnym diGifAdmin.

Przygotowanie programu do zapisywania plików Gif na własnym serwerze internetowym oraz do wysyłania SMS z własnego konta w serwisie [www.smsapi.pl](http://www.smsapi.pl) można przeprowadzić samodzielnie bazując na wskazówkach zamieszczonych w niniejszej instrukcji w rozdziale *Porady Techniczne* oraz na skrypcie *imagaupload.php*, dostarczonym przez firmę River. Nabywcy programu, którzy nie dysponują własnym serwerem internetowym czy nie chcą zajmować się znalezieniem dostawcy takich usług, mogą zlecić firmie River usługę dzierżawy serwera wraz z uruchomieniem rejestracji konta w serwisie [www.smsapi.pl](http://www.smsapi.pl) do wysyłania SMS.



## Instrukcja Użytkownika programu diGif

Jeśli powyższe zmiany nie zostaną wprowadzone diGifAdmin przypomni o takiej konieczności w momencie wprowadzania i zatwierdzania kodu autoryzacyjnego lub gwarancyjnego. W takiej sytuacji odpowiedni komunikat pokazany zostanie również przy próbie udostępnienia Gif-a SMS-em, mailem lub na Facebooku. Wysyłanie nie zostanie wykonane.

Po poprawnym zakończeniu wysyłania na serwer program pokazuje QR kod z zakodowanym adresem URL do Gif-a zapisanego na serwerze. Kod ten można zeskanować, np. smartfonem i w ten sposób pobrać Gif-a na telefon.

Po poprawnym zapisaniu Gif-a na serwerze internetowym pokazywane są też przyciski pozwalające wysłać SMS, email lub zalogować się do Facebooka celem udostępnienia linka do animacji. Numer telefonu, na który ma zostać wysłany SMS, adres email, a także dane logowania do Facebooka są wpisywane w specjalnie do tego celu stworzonych oknach wyposażonych w klawiaturę ekranową:

- do wpisywania numeru telefonu służy bardzo prosta klawiatura numeryczna,
- adres email wpisywany jest za pośrednictwem klawiatury alfanumerycznej zawierającej znaki, które mogą znaleźć się w adresach email,
- przy wpisywaniu danych potrzebnych do zalogowania się do Facebooka pokazywana jest bardziej zaawansowana klawiatura, gdyż w haśle potrzebnym do zalogowania mogą być duże litery i inne znaki specjalne.

Po zapisaniu Gif-a na serwerze internetowym w oknie do wpisaniu numeru telefonu, adresu email lub danych do logowania do Facebooka program pokazuje na dole przyciski *Wyślij* i *Zakończ*.

Przycisk *Wyślij* uruchamia wysyłanie SMS-a z linkiem, maila lub udostępnia Gif-a na Facebooku.

Po zakończeniu wysyłania okno pozostaje aktywne, aby możliwe było ponowne wysłanie linka na inny numer, adres email lub Facebook.

Przycisk *Zamknij* zamyka okno i program powraca na okno z przyciskami do wysyłania. W czasie pokazywania okien służących do wpisywania opisanych wyżej danych zamiast utworzonego Gif-a pokazywane jest statyczne tło w kolorze ustawionym w konfiguracji.

*Układ klawiszy na klawiaturze ekranowej używanej do wpisywania adresów email i tej służącej do wpisywania danych logowania do Facebooka można zmienić za pomocą opcji znajdujących się w pliku konfiguracyjnym programu config.ini.*

Wysyłanie maili odbywa się domyślnie za pomocą konta należącego do firmy River. Można je łatwo zmienić na swoje własne konto pocztowe definiując odpowiednie ustawienia konfiguracyjne.

Maile z linkiem do Gif-a przesyłane do klientów można dostosowywać do swoich potrzeb/upodobań.

W katalogu *patterns* znajduje się przykładowy szablon takich maili w pliku *tmpemail.html*. Program korzysta z niego przy wysyłaniu maili, gdy pracuje w trybie „z dostępem do internetu”.

Osoba znająca podstawy języka html może dostosować go do własnych potrzeb. Może, np. wstawić swoje logo, zmienić tło, dodać link do swojej strony www, dodać informację, np. *“Gif pozostanie na naszym serwerze przez 3 miesiące. Po tym czasie zostanie usunięty. Jeśli nie chcesz go utracić, pobierz go na swój dysk lokalny.”* itd.

Po naciśnięciu przycisku *Koniec* na oknie pokazującym stworzonego Gif-a i przyciski do jego wysyłania program wyświetli okno z obrazkiem zawierającym napis *“Dziękujemy”*.

W czasie pokazywania tego okna odtwarzany jest przygotowany Gif. Okno to jest pokazywane przez kilka sekund po czym automatycznie się zamyka i program wraca na okno startowe, gdzie czeka na rozpoczęcie nowej sesji.



## Instrukcja Użytkownika programu diGif

Program można zamknąć używając skrótu klawiaturowego [Alt]+[F4] lub klikając dwa razy na oknie startowym w lewy górny róg podglądu z kamery i w wyświetlonym okienku wpisując kod administracyjny. Kod administracyjny ustawia się w konfiguracji. Kod domyślny to 1423.

### Ustawienia maski nakładanej na Gif-a

Dzięki takiej masce można dodawać na podgląd z kamery i Gif-a, np. logo firmy, informacje o imprezie, zabawną grafikę.

Wielkość maski oraz jej położenie ustawia się w konfiguracji. Najlepiej gdy rozmiar pliku PNG z maską jest taki sam jak rozmiar podglądu z kamery lub mniejszy.

Moduł diGif ma funkcje ułatwiającą ustawienie rozmiarów i położenia maski.

Po uruchomieniu programu diGif z parametrem *mask*, na oknie startowym programu pojawi się panel z operatorami pozwalającymi łatwo ustawić położenie i wymiary maski nakładanej na podgląd (i tworzonego Gif-a).

### Obsługa zielonego tła (*green screen*) i podmiana tła w tworzonych Gif-ach

Program został przystosowany do tworzenia Gif-ów z tłem pobieranym z pliku graficznego lub pod postacią animacji złożonej z serii obrazków. Aby to było możliwe, stanowisko filmowania musi być wyposażone w zielone tło (*green screen*) i odpowiednio przygotowane, a w programie należy ustawić odpowiednie opcje konfiguracyjne.

### Drukowanie

Program umożliwia drukowanie zdjęcia zawierającego wybrane klatki z Gif-a. Wygląd takiego zdjęcia będzie wynikał z jego szablonu ustawionego w pliku konfiguracyjnym *config.ini*.

Program diGif zapisuje pliki wydrukowanych zdjęć w tym samym katalogu co zrobione Gif-y.

Domyślny szablon wydruku został przygotowany do drukowania pasków 5x15cm (zdjęcie 10x15 przecięte wzdłuż na pół). Szablon składa się z tła i trzech obszarów, w które będą wstawiane klatki z Gif-a. Szablon wydruku można dostosować do swoich potrzeb poprzez edycję tła i ustawień szablonu w pliku *config.ini*.

Szczegółowy opis ustawień w poradzie *Domyślny szablon wydruku*, w dalszej części instrukcji.

## Instalacja i pierwsze uruchomienie

### Instalacja

W celu pobrania programu należy kliknąć link [www.river.com.pl/diphoto/diGif/setup.exe](http://www.river.com.pl/diphoto/diGif/setup.exe).

Pobrać plik i zapisać go, np. na pulpicie Windows. Uruchomić zapisany *setup.exe* i zainstalować program wykonując czynności wynikające z pokazywanych kolejno okien kreatora instalacji.

Program zostanie zainstalowany:

- Na komputerze z systemem 32 bitowym w katalogu *c:\program files\river\diGif*
- Na komputerze z systemem 64 bitowym w katalogu *c:\program files (x86)\river\diGif*

### Autoryzacja i aktualizacja programu

Program jest zabezpieczony za pomocą tekstowego kodu autoryzacyjnego dostarczanego przez firmę River. Bez tego kodu pracuje jako wersja demonstracyjna: wstawia na poszczególne klatki tworzonego Gif-a napis: „<http://programdofotobudki.pl>”.



## Instrukcja Użytkownika programu diGif

Dodatkowo, program w pełnej wersji wymaga podania kodu gwarancyjnego ustawiającego datę końca gwarancji dla programu.

Kody autoryzujący i gwarancyjny wprowadza się na zakładce *Autoryzacja.txt* w module administracyjnym diGifAdmin w polach *Licencja* i *Gwarancja*.

*Autoryzacja programu poprzez podmianę (nadpisanie) pliku license.txt w katalogu programu, automatycznie wprowadza obydwie kody, bez potrzeby wpisywania ich ręcznie przez użytkownika.*

Kod gwarancyjny ma zastosowanie do kontroli uprawnień gwarancyjnych i instalowania aktualizacji programu. Użytkownik programu może instalować aktualizacje programu wypuszczane przez firmę River, o ile ich data publikacji nie jest nowsza niż data gwarancji na program.

W przypadku instalacji aktualizacji wypuszczonych po dacie gwarancji program przestanie się uruchamiać. W takiej sytuacji należy albo wrócić do używania starszej wersji albo uzyskać z River kod przedłużenia gwarancji, który ustawi w programie nowszą datę gwarancji.

Program diGif przy starcie sprawdza poprawność kodu gwarancyjnego i jeśli stwierdzi jego brak lub niepoprawność pokaże komunikat o braku gwarancji.

### Konfiguracja programu

Uruchomić moduł administracyjny diGifAdmin.exe znajdujący się w katalogu głównym programu diGif.

Przy uruchamianiu modułu należy podać kod administracyjny i nacisnąć OK. Domyślny kod to 1423.

Na zakładce *Kamera* z listy związanej z polem *Wideo* wybrać kamerę. Z listy związanej z polem *Tryb wideo* wybrać odp. tryb pracy kamery. Zapisać zmiany.

Użytkownicy pełnej wersji programu muszą korzystać z własnego konta SMS oraz z własnego serwera internetowego. Wymaga to dokonania zmian odpowiednich ustawień w module administracyjnym diGifAdmin. Opis tych zmian można znaleźć w części dot. modułu administracyjnego oraz w rozdziale *Porady techniczne*.

*Nabywcy programu, którzy nie dysponują własnym serwerem internetowym czy nie chcą zajmować się znalezieniem dostawcy takich usług, mogą zlecić firmie River usługę dzierżawy serwera wraz z uruchomieniem rejestracji konta w serwisie [www.smsapi.pl](http://www.smsapi.pl) do wysyłania SMS.*

Dostosować pozostałe ustawienia do swoich potrzeb. Zapisać zmiany.

Zamknąć moduł administracyjny.

Uwaga: Wartości i ustawienia niektórych opcji konfiguracyjnych powinny być dostosowane do wydajności komputera. Szczególnie dotyczy to opcji z zakładki *Ogólne* z panelu *Tworzenie Gif-a* oraz opcji *Ilość kolumn* i *Czas pokazywania* z panelu *Prezentacja Gif-ów*.

Również stosowanie maski nakładanej na obraz i obracanie podglądu o 90 stopni wymaga dodatkowej mocy obliczeniowej. Ustawienie opisanych opcji na zbyt duże lub zbyt małe wartości może powodować różne problemy w tym wolne działanie programu, wolne odtwarzanie animacji zapisanych w Gif-ach, długi czas wysyłania Gif-ów na serwer internetowy, pojawianie się komunikatów o braku pamięci lub innych błędów, a nawet zawieszenie programu. Sugerujemy stosowanie zalecanych wartości opcji lub wartości zbliżonych do nich.

### Pierwsze uruchomienie

Uruchomić program diGif.exe, zapoznać się z jego pracą. Wykonać kilka Gif-ów. Zamknąć program.

W celu zamknięcia programu należy kliknąć szybko dwa razy w lewy górny róg na oknie startowym, następnie w pokazanym okienku wpisać kod administracyjny i nacisnąć OK. Program można też zamknąć korzystając ze skrótu klawiaturowego [Alt]+[F4].





## Instrukcja Użytkownika programu diGif

Uruchomić program diGifShow.exe. Zapoznać się z jego działaniem. Program zamknąć za pomocą skrótu klawiaturowego [Alt]+[F4].

## Moduł administracyjny diGifAdmin

Moduł administracyjny diGifAdmin przy uruchamianiu wymaga wpisania kodu administracyjnego. Kod domyślny to 1423. Należy go zmienić na swój po pierwszym uruchomieniu modułu.

### Zakładka *Ogólne*, panel *Tworzenie Gif-a*

*Szerokość Gif-a* – szerokość tworzonego Gif-a w pikselach. Wysokość Gif-a program ustala automatycznie by Gif miał proporcje takie jak obraz rejestrowany przez kamerę. Wartość zalecana 640.

*Opóźnienie pomiędzy obrazami* – opóźnienie pomiędzy kolejnymi obrazkami w animowanym Gif-ie w ms. Im mniejsze tym animacja zapisana w Gif-ie szybciej się odtwarza. Wartość zalecana 120.

*Zapis co klatkę* – określa, co ile klatek klatka z obrazu rejestrowanego przez kamerę ma być dodawana do tworzonego Gif-a. Im wartość większa tym animacja bardziej skokowa, czyli mniej płynna. Wartość zalecana 5.

*Czas rejestracji* – czas rejestracji obrazu wideo przez kamerę w czasie tworzenia animowanego Gif-a. Podawany w sekundach. Wartość zalecana 3.

*Obrót o 90 stopni* – określa czy podgląd z kamery pokazywany w programie ma być obrócony o 90 stopni. Opcja powinna być odznaczona jeśli ekran jest w układzie poziomym. Opcja powinna być zaznaczona jeśli ekran jest w układzie pionowym. W tym ostatnim przypadku również kamera powinna być odwrócona o 90 stopni.

### Zakładka *Ogólne*, panel *Ogólne*

*Odliczanie* – wartość liczbowa, od której program rozpocznie odliczanie, np. jeśli wpisujemy 5 program będzie odliczał „5, 4, 3, 2, 1, 0” a następnie rozpocznie rejestrację wideo. Wartość zalecana 5.

*Kod administracyjny* – cyfrowy kod potrzebny do uruchomienia modułu administracyjnego lub zamknięcia modułu tworzącego animacje. Wartość domyślna to 1423.

*Limit wysyłek* – określa ile razy klient może wysłać zrobionego Gif-a. Domyślną wartością jest 0 (klient może wysłać swojego Gif-a bez ograniczeń). Jeśli opcja będzie równa np. 3 to klient będzie mógł wysłać swojego Gif-a 1 raz SMS-em, 1 raz mailem i 1 raz na Facebooka lub 3 razy mailem itd.

Wysłanie Gif-a, np. mailem sygnalizowane jest komunikatem „Wysłano email. Animację możesz wysłać jeszcze x razy”. W miejscu x będzie widoczna liczba określająca pozostałą ilość wysyłek jaką ma klient do dyspozycji. Po wykonaniu ostatniej dostępnej wysyłki program wyświetli podziękowanie i przejdzie do okna startowego.

*Pokaż przycisk Zamknij* – opcja określa czy przycisk do zamykania programu ma być widoczny. Jeśli włączony będzie dostępny w prawym górnym rogu podglądu z kamery.

Zaznaczona – tak, odznaczona – nie.

Opcję można też ustawiać poprzez edycje pliku konfiguracyjnego *config.ini*.

```
[options]
```

```
...
```

```
//Czy przycisk do zamykania programu ma być pokazywany?
```

```
//0-nie, 1-tak
```

```
showclosebutton=0
```

*Brak internetu* – określa czy program ma pracować bez korzystania z internetu.

Zaznaczona – tak, odznaczona – nie.



## Instrukcja Użytkownika programu diGif

*Twórz plik action.csv* – określa czy plik *action.csv* ma być tworzony.

Zaznaczona – tak, odznaczona – nie.

*Pokaż okno zgody* – określa czy program diGif ma wyświetlać okno z pytaniem o zgodę na przetwarzanie danych osobowych i publikację wizerunku.

Zaznaczona – tak, odznaczona – nie.

Gdy opcja odznaczona (domyślnie), okno z pytaniem o zgodę nie będzie wyświetlane.

Gdy opcja zaznaczona, program diGif po oknie startowym pokazuje okno z pytaniem o zgodę na przetwarzanie danych osobowych i publikowanie wizerunku.

Okno zgody składa się z tła, obrazka zawierającego tekst zgody oraz przycisków *Tak* i *Nie*.

Kliknięcie *Tak* umożliwia przejście dalej.

Kliknięcie *Nie* powoduje powrót na okno startowe.

Tekst zgody można zmienić poprzez edycję odpowiedniego pliku z obrazkiem znajdującego się w katalogu *patterns*. Domyślnie jest to plik *consent.png*.

*Twórz plik information.csv* – określa czy plik *information.csv* ma być tworzony.

Zaznaczona – tak, odznaczona – nie.

Plik *information.csv* tworzony jest w katalogu, w którym zapisywane są Gif-y na dysku lokalnym.

W pliku znajdują się rekordy o strukturze: *Data; Godzina; Akcja; Email; Telefon; Plik; Link* gdzie:

- *Data* – data utworzenia animacji gif,
- *Godzina* – godzina utworzenia animacji gif,
- *Akcja* – rodzaj akcji/wysyłki do wykonania (możliwe wartości *sms, email, facebook*)
- *Email* – adres email do wysyłki,
- *Telefon* – numer telefonu do wysyłki SMS,
- *Plik* – specyfikacja pliku z animacją gif,
- *Link* – link do pliku gif na serwerze internetowym.

*Automatyczne uruchomienie programu* – jeśli opcja zaznaczona, program diGif będzie uruchamiany automatycznie przy starcie systemu operacyjnego.

*Zamknij program po zleceniu* – określa czy program ma być automatycznie zamykany po zakończeniu zlecenia. Zaznaczone – tak, odznaczone – nie.

Gdy odznaczone, program po zakończeniu zlecenia automatycznie wraca na okno startowe.

Gdy zaznaczone, program po zakończeniu zlecenia zamyka się automatycznie.

Przy współpracy z diPanel zalecamy zaznaczenie tej opcji.

*Drukowanie wybranej klatki z GIF-a* – umożliwia drukowanie wybranej klatki animacji.

Gdy opcja odznaczona drukowanie wybranej klatki z GIF-a nie jest możliwe.

Gdy opcja zaznaczona, a drukowanie możliwe, program diGif po wykonaniu animacji wyświetli okno służące do wyboru klatki z GIF-a, a następnie wydrukuje ją. Więcej na ten temat w rozdziale *Porady Techniczne*.

*Godzina zamknięcia* – jeśli zostanie podana godzina zamknięcia, to program diGif zamknie się automatycznie o wyznaczonej porze oraz zamknie system operacyjny i wyłączy komputer.

*Limit wysyłek SMS* – program pozwoli klientowi wysłać link do Gif-a za pomocą SMS tyle razy, ile ustawiono w opcji. Po tym zablokuje wysyłanie SMS ukrywając odpowiedni przycisk.

Ustawienie opcji na 9999 powoduje wyłączenie limitowania wysyłek SMS.

*Limit wysyłek Email* – program pozwoli klientowi wysłać zrobiony Gif za pomocą maila tyle razy, ile ustawiono w opcji. Po tym zablokuje wysyłanie maili ukrywając odpowiedni przycisk.

Ustawienie opcji na 9999 powoduje wyłączenie limitowania wysyłek maili.



## Instrukcja Użytkownika programu diGif

*Limit wysyłek Facebook* – program pozwoli klientowi udostępnić Gif-a na Facebooku tyle razy, ile ustawiono w opcji. Po tym zablokuje wysyłanie linków na Facebook ukrywając odpowiedni przycisk. Ustawienie opcji na 9999 powoduje wyłączenie limitowania wysyłek na Facebook.

*Limit wydruków* – program pozwoli klientowi wydrukować zrobiony Gif tyle razy ile ustawiono w opcji. Po tym zablokuje drukowanie ukrywając odpowiedni przycisk. Ustawienie opcji na 9999 powoduje wyłączenie limitowania wydruków.

### **Zakładka *Ogólne*, panel *Pliki***

*Katalog z Gif-ami* – nazwa katalogu, w którym program będzie zapisywał tworzone Gif-y. Nazwa ta jest stosowana zarówno przy zapisie na dysku lokalnym jak i przy zapisie na serwerze internetowym. Przy zapisie lokalnym katalog z Gif-ami o ustawionej tu nazwie będzie domyślnie tworzony w katalogu *animacje* znajdującym się w katalogu programu diGif.

W nazwie katalogu program pozwala wpisywać tylko znaki a-z, A-Z, 0-9, spację, myślnik i podkreślenie.

Odradzamy używania spacji, gdyż czasami powoduje problemy z otwarciem linka do wideo przesłanego za pomocą SMS.

W *config.ini* istnieje opcja, która pozwala zmienić katalog animacje na dowolny inny.

Przy zapisie na serwerze internetowym katalog z Gif-ami o ustawionej tu nazwie będzie tworzony w katalogu ustawionym w polu *Katalog* znajdującym się w panelu *Wysyłanie na serwer internetowy*.

### **Zakładka *Ogólne*, panel *Efekty***

*Krzywe zwierciadło* – określa czy przycisk do włączania i wyłączania efektu krzywego zwierciadła będzie widoczny w oknie startowym programu diGif. Odznaczone – nie, zaznaczone – tak.

Poprzez edycję pliku konfiguracyjnego *config.ini* dostępne są opcje dla przycisku opisane niżej.

```
[options]
```

```
...
```

```
//Nazwa pliku zawierającego obrazek przycisku do włączania i wyłączania
```

```
//zniekształcania typu krzywe zwierciadło pokazywanego na oknie startowym.
```

```
//Plik powinien znajdować się w podkatalogu patterns.
```

```
BULB=button-distortion.png
```

```
//Optymalne wymiary obrazka dla bieżącego monitora i rejestrowanego obrazu.
```

```
//Dot. obrazka przycisku wł./wył. zniekształcania typu krzywe zwierciadło.
```

```
//Opcja informacyjna ustawiana przez program diGif uruchomiony z opcją mask.
```

```
pos_png_bulb=180x180
```

### **Zakładka *Ogólne*, panel *Maska***

*Plik* – plik png z obrazem maski, która ma być nakładana na podgląd z kamery i na obrazki zapisywane w tworzonym Gif-ie. Plik należy wybrać za pomocą okna dialogowego otwieranego po kliknięciu w przycisk znajdujący się w prawej części pola.

*Od góry* - odległość w pikselach obrazu maski pokazywanego na podglądzie z kamery od górnego brzegu tego podglądu.

*Od lewej* – liczona od lewego brzegu ekranu odległość w pikselach obrazu maski pokazywanego na podglądzie z kamery.

*Szerokość* – szerokość w pikselach obrazu maski pokazywanego na podglądzie z kamery.

*Wysokość* – wysokość w pikselach obrazu maski pokazywanego na podglądzie z kamery.



## Instrukcja Użytkownika programu diGif

Zaleca się ustawianie opisanych tu opcji za pomocą programu diGif uruchomionego z parametrem *mask*.

Zaleca się by *Szerokość* i *Wysokość* były takie jak wymiary obrazu maski zapisanego w pliku png.

Zaleca się by iloraz *Szerokość/Wysokość* był taki jak iloraz wymiarów obrazka zapisanego w png, gdyż w innym wypadku obrazek maski pokazywany na podglądzie z kamery i w tworzonym Gif-ie będzie zniekształcony.

Obrazek maski częściowo przykrywającej podgląd powinien mieć wymiary nie większe niż wymiary podglądu z kamery pokazywanego na ekranie.

Maski nakładane na cały podgląd powinny mieć wymiary dokładnie takie jak wymiary podglądu z kamery na ekranie.

Dla ułatwienia program diGif przy każdym uruchomieniu wpisuje do pliku konfiguracyjnego *config.ini* informacje o wymiarach podglądu z kamery.

```
[options]
...
//Wymiary podglądu z kamery pokazywanego na ekranie.
//Takie wymiary powinna mieć maska by miała optymalną jakość.
//Opcje informacyjne ustawiane przez diGif przy każdym uruchomieniu.
//Nie ma sensu ich zmieniać ręcznie bo nie wpływają na działanie programu,
//a przy kolejnym uruchomieniu diGif zostaną zmienione przez program.
mask_width_screen=1440
mask_height_screen=1080
```

### Zakładka *Ogólne*, panel *Prezentacja Gif-ów*

*Kolor tła* – kolor tła w module do tworzenia animowanych Gif-ów i w module do pokazywania utworzonych animacji na osobnym monitorze. Kolor najlepiej wybrać za pomocą okna dialogowego otwieranego po kliknięciu w przycisk znajdujący się po prawej stronie pola. Kolor można wpisać pamiętając, że jest on zakodowany jako kolor BGR zapisany dziesiętnie.

*Numer monitora* – numer monitora, na którym ma być wyświetlone okno programu diGifShow prezentującego zrobione animacje.

*Ilość kolumn* – ile kolumn z animacjami ma być pokazywane w oknie programu diGifShow. Wartość zalecana to 3 lub 4.

Ilość linii z animacjami program ustala automatycznie tak aby jak najlepiej wypełnić ekran animacjami.

*Czas pokazywania* – czas w sekundach, po którym animacje pokazywane w oknie programu diGifShow są zastępowane przez kolejną partię animacji. Wartość zalecana 60.

### Zakładka *Ogólne*, panel *Dostępne akcje*

*SMS* – określa czy przycisk do wysyłania SMS ma być widoczny. Odznaczone – nie, zaznaczone – tak.

*Email* – określa czy przycisk do wysyłania poczty Email ma być widoczny. Odznaczone – nie, zaznaczone – tak.

*Facebook* – określa czy przycisk do logowania na Facebooka ma być widoczny. Odznaczone – nie, zaznaczone – tak.

## Instrukcja Użytkownika programu diGif

*Wydruk* – gdy opcja zaznaczona to po zrobieniu gif-a, na oknie wyboru akcji, program pokaże przycisk *Wydruk*. Po kliknięciu tego przycisku wydrukuje zdjęcie zawierające wybrane klatki z Gif-a. Wygląd tego zdjęcia będzie wynikał z jego szablonu ustawionego w pliku konfiguracyjnym *config.ini* – patrz rozdział *Porady techniczne*.

Gdy opcja odznaczona to przycisk do drukowania nie będzie pokazywany.

Program diGif zapisuje pliki wydrukowanych zdjęć w tym samym katalogu co zrobione Gif-y.

Poprzez edycję *config.ini* można ustawić jeszcze opcję przydatną w trakcie drukowania:

```
[options]
...
//Czy program ma czekać na zakończenie drukowania?
//0-nie, 1-tak
//Gdy program nie czeka może szybko do kolejki drukowania wrzucić kolejne
//zadania. Przyspiesza to drukowanie ale dobrze jest stosować z ustawionym
//limitem wydruków inaczey przez niecierpliwość klient może niepotrzebnie wiele
//razy kliknąć przycisk Wydruk i wydrukować więcej kopii zdjęcia niż potrzebuje.
//Gdy program czeka nowe zadanie może dodać do kolejki drukowania dopiero po
//wydrukowaniu poprzedniego lub po upływie co najmniej 30 sek. Drukowanie jest
//wolniejsze ale zmniejsza się też prawdopodobieństwo wykonania niepotrzebnych
//wydruków.
wait_end_print=0
```

Dla poprawnej pracy programu przynajmniej jedna z dostępnych akcji powinna być zaznaczona.

### **Zakładka *Ogólne*, panel *Wysyłanie na serwer internetowy***

*Katalog* – lokalizacja katalogu na serwerze internetowym, w którym mają być zapisywane tworzone przez program Gif-y. Linki do Gif-ów zapisanych w tym katalogu będą przesyłane do użytkowników mailem lub SMS-em albo udostępniane na Facebooku. Będą też pokazywane w programie tworzącym Gif-y w postaci QR kodu.

*Skrypt* – adres skryptu na serwerze internetowym, np. php, odpowiedzialnego za pobranie i zapisanie pliku z Gif-em na serwerze internetowym w odpowiednim katalogu.

*Galeria* – pozwala włączać i wyłączać generowanie i wysyłanie plików dla galerii internetowej.

*Uwaga: Nie należy włączać tej opcji bez porozumienia z firmą River, zwłaszcza jeśli korzysta się z giphy.com lub własnego serwera internetowego.*

Obok opcji *Galeria* znajduje się pole, w którym należy wpisać tytuł widoczny przy przeglądaniu stron galerii internetowej. Tytuł ten będzie również dodawany przy publikowaniu Gif-ów na takich portalach jak Facebook, Twitter, Pinterest i Tumblr.

Więcej informacji na temat korzystania z galerii internetowej można znaleźć w rozdziale *Porady techniczne/Prezentacja Gif-ów w galerii internetowej*.

### **Zakładka *Ogólne*, panel *Wysyłanie SMS***

*Skrypt* – adres skryptu na serwerze internetowym odpowiedzialnego za wysyłanie wiadomości SMS z linkiem do Gif-a na numer telefonu podany przez użytkownika.

*Login, Hasło* – identyfikator i hasło użytkownika potrzebne do zalogowania się do serwisu internetowego wysyłającego wiadomości SMS.



### **Zakładka *Ogólne*, panel *Wysyłanie EMAIL***

*Tytuł maili* – tytuł maili z linkiem do Gif-a wysyłanych z programu diGif. Może składać się z liter, cyfr i spacji. Stosowanie innych znaków odradzamy.

*Serwer* – adres serwera poczty wychodzącej SMTP, np. poczta.o2.pl.

*Port* – nr portu serwera poczty wychodzącej SMTP, np. 25.

*Istnieje możliwość korzystania z SMTP z SSL do wysyłania maili.*

*Program zakłada, że serwer SMTP korzysta z SSL, gdy nr portu jest inny niż 25. Dzięki temu można z niego korzystać przy wysyłaniu emaili, np. z Gmail-a. Należy jednak pamiętać, że to może nie wystarczyć. Gmail ma szereg dodatkowych ustawień, które mogą blokować wysyłanie maili. Trzeba np. serwer wysyłający maile ustawić jako swoje urządzenie, bo inaczej Gmail zablokuje wysyłanie maili. W przypadku wystąpienia takiej blokady, Gmail wyśle do właściciela konta mail z odpowiednim powiadomieniem i opisem co trzeba zrobić, by uznać serwer wysyłający maile za swój.*

*Od kogo* – nazwa wysyłającego maile, np. „Program diGif”

*Login* – nazwa użytkownika potrzebna do zalogowania się do serwera poczty wychodzącej SMTP.

*Hasło* – hasło użytkownika potrzebne do zalogowania się do serwera poczty wychodzącej SMTP.

*Istnieje również możliwość wysyłania Gif-ów do galerii internetowej przygotowanej przez serwis programu diGif w porozumieniu z użytkownikiem. Osoby zainteresowane zamówieniem takiej galerii proszone są o kontakt z firmą River.*

### **Zakładka *Kamera*, panel *Kamera***

*Wideo* – wybrana kamera internetowa, która będzie używana przez program. Kamerę należy wybrać z listy związanej z polem.

*Tryb wideo* – tryb wideo rejestrowanego obrazu przez wybraną kamerę. Należy go wybrać z listy związanej z polem.

### **Zakładka *Kamera*, przyciski**

*Test* - przycisk służy do sprawdzania, czy wybrana kamera i wybrany tryb jej pracy (tryb wideo) może być używany w programie diGif.

Jeśli po naciśnięciu przycisku *Test* pojawi się komunikat “OK” to oznacza to, że wybrana kamera i tryb jej pracy mogą być używane w diGif.

Jeśli komunikat “OK” nie zostanie wyświetlony należy zmienić tryb pracy i ponowić test. Jeśli nie uda się znaleźć trybu pracy, który po naciśnięciu *Test* daje “OK” trzeba zmienić kamerę.

*Video Capture Filter* – otwiera okna z ustawieniami kamery. Postać tych okien i dostępne opcje konfiguracyjne zależą od modelu kamery.

*Video Capture Pin* – otwiera okna z ustawieniami kamery. Postać tych okien i dostępne opcje konfiguracyjne zależą od modelu kamery.

### **Zakładka *Płatności*, panel *Konf. wrzutnika Comestero RM5 CC TALK***

Program przystosowano do obsługi płacenia za wykonywane animacje. Płatności są realizowane za pomocą wrzutnika monet Comestero RM5 CC Talk ze złączem USB.

*Kanał 1-6* – ustawienia określające jakie wartości monet (wartości w groszach) są zaprogramowane we wrzutniku do poszczególnych kanałów. Zazwyczaj informacje o sposobie zaprogramowania kanałów są umieszczane przez sprzedawcę na naklejce na wrzutniku. Jeśli wrzutnik został zaprogramowany na przyjmowanie monet 10, 20, 50 groszy oraz 1, 2, 5 zł ustawienia kanałów powinny być następujące:

## Instrukcja Użytkownika programu diGif

Kanał 1 - 10gr

Kanał 2 - 20gr

Kanał 3 - 50gr

Kanał 4 - 100gr

Kanał 5 - 200gr

Kanał 6 - 500gr

*Port COM* – numer portu COM, do którego podłączony jest wrzutnik w komputerze. Jeśli program nie obsługuje płatności zalecamy ustawić 0.

### **Zakładka Płatności, panel *Cennik usług***

*Cena usługi* – kwota w zł jaką trzeba wpłacić by program pozwolił wykonać animowanego Gif-a. Jeśli program ma nie obsługiwać płatności należy ustawić 0.

### **Zakładka Płatności, panel *Liczniki***

*Globalny* – wartość wpłaconych pieniędzy od ostatniego, ręcznego zerowania tego licznika.

*Dzienny* – wartość wpłaconych pieniędzy w danym dniu w złotówkach.

W programie diGif okno płatności pokazywane jest tylko, gdy ustawiona jest niezerowa cena za usługę.

W oknie tym wyświetlana jest informacja o kwocie jaką trzeba zapłacić oraz ilustracja z ważnymi komunikatami:

- „Urządzenie nie zwraca wpłaconych monet i nie wydaje reszty.”
- „Po zapłacie nie używaj przycisków Zakończ dopóki nie wykonasz usługi. W innym wypadku stracisz wpłacone pieniądze.”
- „Płacić możesz jedynie monetami pokazanymi na obrazku.”

Ilustracja pokazywana w oknie brana jest z pliku `...\digif\patterns\coins.png`. Można ją edytować by dostosować informacje i pokazywane tam monety do swoich potrzeb.

Jeśli program nie będzie mógł nawiązać komunikacji z wrzutnikiem monet w oknie płatności zostanie wyświetlona informacja “Brak komunikacji z wrzutnikiem”. W takiej sytuacji należy w pierwszej kolejności sprawdzić czy wrzutnik jest poprawnie podłączony do komputera, czy wrzutnik ma poprawne podłączone zasilanie i czy w diGifAdmin poprawnie ustawiona jest opcja *Port COM* na zakładce *Płatności*.

Po wrzuceniu monety program pomniejsza kwotę pozostającą do zapłaty pokazywaną u góry okna. Po wpłaceniu kwoty równej cenie usługi lub większej program zamyka okno płatności i przechodzi dalej, do tworzenia animowanego Gif-a.

Program stara się zapisywać informacje o wszystkich przyjętych monetach w pliku diagnostycznym `...\digif\logs\data.txt` by w razie ew. wątpliwości lub niejasności, dało się stwierdzić jakie monety były przyjmowane w danym dniu o danej godzinie.



### Zakładka *Tła i inne*

Na tej zakładce znajdują się m.in. opcje odpowiedzialne za tworzenie Gif-ów z tłem pobieranym z pliku graficznego lub pod postacią animacji złożonej z serii obrazków. Aby to było możliwe, stanowisko filmowania musi być wyposażone w zielone tło i odpowiednio przygotowane.

*Tło Gif-a* – pole to określa, czy tło tworzonego Gif-a ma być oryginalne, czy podmieniane na inne. Wartość pola wybiera się z listy:

- *Oryginalne* – program diGif tworzy Gif-a z filmowanego obrazu bez podmieniania oryginalnego tła na inne. Wartość ta powinna być wybierana zawsze, gdy filmujemy bez zielonego tła.
- *Obraz jpg* – program wstawia pod filmowany obraz tło pobierane z pliku graficznego i przekształca obraz z kamery za pomocą mechanizmu *chroma key*. Mechanizm *chroma key* zamienia zielone tło za filmowanym obiektem na przezroczystość, dzięki czemu tło wstawione pod spód staje się widoczne. Brak zaznaczenia, program nie wykona podmiany tła.
- *Animacja* – program diGif tworzy Gif-a z filmowanego obrazu podmieniając zielone tło na kolejne obrazki jpg z serii tworzącej animację. Serię obrazków jpg tworzącą animację można przygotować ręcznie robiąc je w programie graficznym lub poprzez konwersję jakiegoś filmiku/animacji, np. mp4 na zestaw obrazków jpg. Więcej szczegółów można znaleźć w części *Porady Techniczne*, w rozdziale *Animacja jako tło dla Gif-a*.

*Tło1, Tło2, Tło3* – lokalizacja plików graficznych, które mogą być wstawiane pod filmowany obraz, gdy wybrana została opcja *Obraz jpg*. Plik graficzny może być wybierany za pomocą dialogu otwieranego po kliknięciu w przycisk znajdujący się po prawej stronie pola. Po wybraniu plik jest kopiowany do katalogu *patterns*.

Jako tła można stosować obrazy zapisane w postaci plików jpg lub bmp. Obrazy takie powinny mieć proporcje wymiarów takie jak obraz rejestrowany przez kamerę.

Wymiary tych obrazów powinny być co najmniej takie jak wymiary obrazu rejestrowanego przez kamerę.

Obrazy jpg powinny być zapisane z 24 bitowym kolorem.

Jeśli włączono opcję *Obraz jpg*, a pola *Tło1, Tło2, Tło3* pozostają puste, to program będzie zamieniał zielone tło na białe.

Jeśli włączono opcję *Obraz jpg* i co najmniej 2 pola *Tło* są zdefiniowane, to program diGif pokaże na oknie głównym przycisk służący do zmiany wybranego tła.

*Wygaszacz/reklama* – możliwość wskazania pliku wygaszacza ekranu. Plik ten powinien znajdować się w katalogu *patterns*, a dopuszczalne typy plików to jpg (24 bit kolor), bmp i png.

*Czas bezczynności* – pozwala ustawić czas, w sekundach, po którym program wykona "reset", tj. zamknie bieżące okno i wróci na okno startowe lub uruchomi wskazany plik wygaszacza ekranu.

### Zakładka *Autoryzacja.txt*

Zakładka umożliwiająca wprowadzenie kodu autoryzacyjnego i gwarancyjnego. Kody te są wymagane przez program do pracy w pełnej wersji. W celu otrzymania tych kodów należy skontaktować się z firmą River i dostarczyć telefonicznie lub mailem numer widoczny w polu *Kod maszyny*. Po otrzymaniu kodu

## Instrukcja Użytkownika programu diGif

autoryzacyjnego należy go wprowadzić w polu *Licencja*. W polu *Gwarancja* należy wprowadzić otrzymany kod gwarancyjny a następnie kliknąć przycisk **Zapisz**.

Jeśli kod gwarancyjny jest poprawny po prawej stronie pola *Gwarancja* pojawi się data końca gwarancji. Jeśli kod będzie nieprawidłowy zostanie wyświetlony odp. komunikat.

### **Zakładka O programie**

Na zakładce tej znajdują się podstawowe informacje o programie takie jak nazwa, wersja, numer seryjny, data gwarancji, data instalacji, link do wykazu zmian. Są tu też dane kontaktowe do naszej firmy/producenta programu takie jak nazwa, adres, telefon, fax, adres e-mail, adres strony www oraz informacje odnośnie wsparcia technicznego dla klientów posiadających aktualną gwarancję.

## **Moduł diGifShow – prezentacja Gif-ów na dodatkowym monitorze**

Moduł ten może pracować na osobnym lub na tym samym komputerze (równocześnie z modułem diGif) i pokazywać tworzone Gif-y na osobnym ekranie. Oczywiście komputer taki musi mieć możliwość podłączenia 2 monitorów. Moduł prezentuje Gif-y na monitorze ustawionym w konfiguracji. Okno programu będzie wypełniało cały ekran. Kolor tła okna ustawia się w konfiguracji.

Program do tworzenia Gif-ów zapisuje je w katalogu na dysku lokalnym w podkatalogach z nazwami wynikającymi z konfiguracji. Program odtwarzający szuka Gif-ów w tym katalogu i jeśli je znajdzie odtwarza je na ekranie w pętli po n na jednym oknie. To ile Gif-ów równocześnie pokazywanych jest w oknie modułu ustawia się w konfiguracji.

Ustawia się tam ilość kolumn z pokazywanymi Gif-ami, a ilość wierszy oblicza program automatycznie na podstawie wymiarów ekranu i wymiarów Gif-ów tak by jak najbardziej zapełnić ekran animacjami .

Dana partia Gif-ów prezentowana jest przez czas ustawiony w konfiguracji. Po upływie tego czasu program pokazuje następną partię Gif-ów jeśli tylko ilość Gif-ów do pokazania jest większa niż ilość mieszcząca się na monitorze.

Program zamyka się używając skrótu klawiaturowego [Alt]+[F4].

## Porady techniczne

### Korzystanie z własnego serwera FTP do zapisu Gif-ów

Potrzebny jest dostęp do serwera internetowego z obsługą skryptów, np. php. Serwer musi zapewniać odp. ilość wolnego miejsca na przechowywanie Gif-ów utworzonych w programie. Potrzebny jest katalog przeznaczony na te Gif-y. Katalog ten powinien mieć nadane uprawnienia umożliwiające tworzenie podkatalogów, zapis plików itd. Na serwer należy wkopiować skrypt, np. php, potrzebny do obsługi pobierania i zapisywania plików Gif na serwerze. Swój skrypt można przygotować bazując na przykładowym skrypcie php udostępnianym przez firmę River. Skrypt taki znajduje się w katalogu programu i nazywa się *imageupload.php*.

*Uwaga – skrypt przykładowy zazwyczaj trzeba zmodyfikować, dostosować do swoich potrzeb. Powinna to robić osoba znająca php. Jeśli katalog przeznaczony na Gif-y zostanie nazwany galeriam i będzie znajdował się w tym samym katalogu co skrypt odbierający pliki, to przykładowy skrypt php dostarczony przez firmę River powinien działać poprawnie bez modyfikacji.*

Na koniec trzeba w diGifAdmin, na zakładce *Ogólne* ustawić pola *Katalog* i *Skrypt* w panelu *Wysyłanie na serwer internetowy*, by wskazywały nie na katalog firmy River i skrypt na serwerze diphoto.pl, tylko na własny katalog i skrypt na swoim serwerze internetowym.

W panelu *Aktywne akcje* należy zaznaczyć te opcje (*SMS, Email, Facebook*), które będą wykorzystywane. Włączenie danej opcji spowoduje, że w programie pojawi się odpowiedni przycisk umożliwiający wysyłanie linków do utworzonych Gif-ów.

*Nabywcy programu, którzy nie dysponują własnym serwerem internetowym czy nie chcą zajmować się znalezieniem dostawcy takich usług, mogą zlecić firmie River usługę dzierżawy serwera wraz z uruchomieniem rejestracji konta w serwisie [www.smsapi.pl](http://www.smsapi.pl) do wysyłania SMS.*

### Przyspieszanie wysyłania na serwer internetowy

W pliku konfiguracyjnym *config.ini* można ustawić opcję konfiguracyjną opisaną niżej.

```
[options]
...
//Wielkość bufora wysyłania na serwer internetowy w bajtach. Wartość należy
//dobrać eksperymentalnie. Im szybsze połączenie internetowe (upload) tym
wartość
//powinna być większa. Dla szybkości upload ok. 1Mb/s zalecamy wartość ok.
16000.
BufferSize=16000
```

### Wysyłanie SMS-ów za pośrednictwem serwisu [www.smsapi.pl](http://www.smsapi.pl)

Program umożliwia przesyłanie SMS-ów z linkami do zapisanych Gif-ów. Wymaga to jednak spełnienia kilku warunków.

W pierwszej kolejności należy zadbać o dostęp do internetowego serwera FTP z obsługą skryptów php. Na serwerze tym będą zapisywane Gif-y, utworzone w programie. Można skorzystać z serwera oferowanego przez firmę River lub własnego – więcej informacji w poradzie *Korzystanie z własnego serwera FTP do zapisu Gif-ów*.

Kolejnym krokiem jest rejestracja w serwisie [www.smsapi.pl](http://www.smsapi.pl) i założenie indywidualnego konta do wysyłania SMS-ów. Login i hasło do tego konta będą wykorzystywane przez program diGif.



## Instrukcja Użytkownika programu diGif

Na koniec należy dokonać kilku zmian konfiguracyjnych w module diGifAdmin.

Zakładka *Ogólne*, panel *Dostępne akcje*:

- *SMS* – opcja aktywująca wyświetlanie przycisku umożliwiającego użytkownikom wysyłanie SMS-ów z linkami do Gif-ów na podany numer telefonu.

Zakładka *Ogólne*, panel *Wysyłanie SMS*:

- *Skrypt* – adres skryptu na serwerze [www.smsapi.pl](http://www.smsapi.pl) odpowiedzialnego za wysyłanie wiadomości SMS z linkiem do Gif-a na numer telefonu podany przez użytkownika.
- *Login, Hasło* – identyfikator i hasło użytkownika umożliwiające logowanie się do serwisu [www.smsapi.pl](http://www.smsapi.pl).

*Nabywcy programu, którzy nie dysponują własnym serwerem internetowym czy nie chcą zajmować się znalezieniem dostawcy takich usług, mogą zlecić firmie River usługę dzierżawy serwera wraz z uruchomieniem rejestracji konta w serwisie [www.smsapi.pl](http://www.smsapi.pl) do wysyłania SMS-ów.*

### **Określenie rodzaju wysyłanych SMS-ów i nazwy nadawcy (dot. [www.smsapi.pl](http://www.smsapi.pl))**

Poprzez edycję pliku konfiguracyjnego *config.ini* można ustawić opcję opisaną niżej.

```
[options]
...
//Określenie rodzaju wysyłanych SMS-ów i nazwy nadawcy
//ECO - będą wysyłane SMS-y typu ECO (najtańsze, za ok. 9 gr) lecz nazwa
//nadawcy w przychodzących SMS-ach będzie miała postać losowo wygenerowanego
//numeru telefonu.
//[nazwa] - będą wysyłane SMS-y typu PRO (droższe, za ok. 16 gr), ale dzięki
//temu nazwa nadawcy w przychodzących SMS-ach będzie miała postać taką jak
//[nazwa]. Uwaga nazwę tą trzeba ustawić w serwisie smsapi.pl po zalogowaniu
//się i wejściu do Wiadomości SMS/Pola nadawcy. Opcja user_from= musi być
//ustawiona dokładnie tak samo jak nazwa ustawiona w smsapi.pl. Jeśli będzie
//jakaś różnica SMS-y nie będą się wysyłać.
//Przykład
//user_from=Info
user_from=ECO
```

### **Zniekształcenia rejestrowanego obrazu typu krzywe zwierciadło**

Edytując plik *config.ini* można włączyć i skonfigurować zniekształcenia rejestrowanego obrazu za pomocą efektu krzywego zwierciadła.

```
[options]
...
//Zniekształcenie rejestrowanego obrazku (krzywe zwierciadło)
//0-wyłączone, 1-włączone
bulge=1

//Stopień zniekształcenia.
//Dopuszczalne wartości od -399 do 881.
//Sugerowane wartości od -100 do 100.
```



## Instrukcja Użytkownika programu diGif

```
//Zalecana wartość 85.
//Przy wartościach dodatnich uzyskuje się efekt wypukłego zwierciadła.
//Przy wartościach ujemnych efekt wklęsłego zwierciadła.
bulge_radius=85

//Przesunięcie w poziomie środka zniekształcenia w stosunku do środka obrazu.
//Sugerowane wartości od -100 do 100.
//Zalecana wartość 0.
//Przy wartości 0 zniekształcenie będzie na środku obrazu.
//Przy wartości -100 będzie przy lewej krawędzi obrazu.
//Przy wartości 100 będzie przy prawej krawędzi obrazu.
bulge_x=0

//Przesunięcie w pionie środka zniekształcenia w stosunku do środka obrazu.
//Sugerowane wartości od -100 do 100.
//Zalecana wartość 0.
//Przy wartości 0 zniekształcenie będzie na środku obrazu.
//Przy wartości -100 będzie przy górnej krawędzi obrazu.
//Przy wartości 100 będzie przy dolnej krawędzi obrazu.
bulge_y=0
```

### **Animowany/przesuwany obrazek dodawany na klatki tworzonego Gif-a**

Poprzez edycję pliku konfiguracyjnego programu *config.ini* można włączyć i skonfigurować dodawanie animowanego/przesuwanego obrazka do klatek tworzonego Gif-a.

```
//Nazwa pliku png zawierającego obrazek, który ma być przesuwany/animowany
//na tle tworzonego gif-a.
//Plik powinien znajdować się w podkatalogu patterns.
//Gdy ustawienie puste lub program nie znajdzie pliku przesuwanie/animacja
//obrazka na tle gif-a nie będzie wykonywana.
//W katalogu patterns są przykładowe obrazki o nazwach splash-0.png,
//splash-1.png, splash-2.png, do zastosowania w testach. Numer w nazwie pliku
//oznacza tryb, w którym obrazek powinien być użyty (opis trybów niżej).
//Dla trybu 0 obrazek powinien mieć wymiary takie jak rejestrowany obraz lub
//większe.
//Dla trybu 1 i 2 obrazek powinien mieć wymiary kilka (np. 3-5) razy mniejsze
//niż wymiary rejestrowanego obrazu.
SPLASH=splash-0.png

//Tryb przesuwania/animacji obrazka na tle tworzonego gif-a ustawionego
//w opcji SPLASH=
//0-obrazek powiększa się od lewego górnego rogu na cały obraz,
//1-obrazek przesuwa się przy lewym boku obrazu z góry na dół,
//2-obrazek przesuwa się z lewego dolnego rogu do prawego górnego rogu obrazu.
tryb_logo=0
```



## Zielony ekran (*green screen*) – podmiana tła w tworzonych Gif-ach

Program został przystosowany do tworzenia Gif-ów z tłem pobieranym z pliku graficznego lub pod postacią animacji złożonej z serii obrazków. Aby to było możliwe, stanowisko filmowania musi być wyposażone w zielone tło i odpowiednio przygotowane, a w programie muszą być ustawione odpowiednie opcje konfiguracyjne.

Uwagi dot. przygotowania programu i stanowiska/budki do robienia animacji z tłami wykorzystującymi podmiannę zielonego tła.

- Sprawą kluczową jest wybór zielonego tła. Najlepiej zastosować profesjonalne fotograficzne zielone tło, które ma optymalny kolor, jest odpowiednio gładkie, a przy tym nie jest błyszczące i nie rzuca niechcianych refleksów na filmowane osoby.
- Bardzo ważne jest oświetlenie. Musi być ono wystarczająco jasne, nie rzucające głębokich cieni, równomierne – tak, aby wszystkie obszary zielonego tła były podobnie oświetlone.
- Trzeba pamiętać o tym, że program będzie zamieniał na przezroczystość wszystkie elementy w odcieniach zieleni, a nie tylko tło. Dlatego należy zadbać o to, by filmowane osoby nie miały takich elementów w swoim ubiorze.

Opcje konfiguracyjne umożliwiające podmiannę zielonego tła znajdują się w module administracyjnym, na zakładce *Tła i inne*:

*Tło Gif-a* – pole to określa, czy tło tworzonego Gif-a ma być oryginalne, czy podmieniane na inne. Wartość pola wybiera się z listy:

- *Oryginalne* – program diGif tworzy Gif-a z filmowanego obrazu bez podmieniania oryginalnego tła na inne. Wartość ta powinna być wybierana zawsze, gdy filmujemy bez zielonego tła.
- *Obraz jpg* – program wstawia pod filmowany obraz tło pobierane z pliku graficznego i przekształca obraz z kamery za pomocą mechanizmu *chroma key*. Mechanizm *chroma key* zamienia zielone tło za filmowanym obiektem na przezroczystość, dzięki czemu tło wstawione pod spód staje się widoczne. Brak zaznaczenia, program nie wykona podmianny tła.
- *Animacja* – program diGif tworzy Gif-a z filmowanego obrazu podmieniając zielone tło na kolejne obrazki jpg z serii tworzącej animację. Serię obrazków jpg tworzącą animację można przygotować ręcznie robiąc je w programie graficznym lub poprzez konwersję jakiegoś filmiku/animacji, np. mp4 na zestaw obrazków jpg. Więcej szczegółów można znaleźć w części *Porady Techniczne*, w rozdziale *Animacja jako tło dla Gif-a*.

*Tło1, Tło2, Tło3* – lokalizacja plików graficznych, które mogą być wstawiane pod filmowany obraz, gdy wybrana została opcja *Obraz jpg*. Plik graficzny może być wybierany za pomocą dialogu otwieranego po kliknięciu w przycisk znajdujący się po prawej stronie pola. Po wybraniu plik jest kopiowany do katalogu *patterns*.

Jako tła można stosować obrazy zapisane w postaci plików jpg lub bmp. Obrazy takie powinny mieć proporcje wymiarów takie jak obraz rejestrowany przez kamerę.

Wymiary tych obrazów powinny być co najmniej takie jak wymiary obrazu rejestrowanego przez kamerę.

Obrazy jpg powinny być zapisane z 24 bitowym kolorem.

## Instrukcja Użytkownika programu diGif

Jeśli włączono opcję *Obraz jpg*, a pola *Tło1*, *Tło2*, *Tło3* pozostają puste, to program będzie zamieniał zielone tło na białe.

Jeśli włączono opcję *Obraz jpg* i co najmniej 2 pola *Tło* są zdefiniowane, to program diGif pokaże na oknie głównym przycisk służący do zmiany wybranego tła.

### **Animacja jako tło dla Gif-a**

Należy pamiętać, że podmiana zielonego tła na animację wymaga dobrego, tj. wydajnego komputera. Jeśli komputer będzie słaby, podgląd w programie nie będzie płynny, mogą występować zacięcia przy pokazywaniu podglądu i problemy z zapisem odpowiedniej ilości klatek do Gif-a.

Na komputerze użytym w naszych testach płynny obraz uzyskiwano dla rozdzielczości 640x480 pikseli, przy obrazie 800x600 pikseli występowały problemy.

Komputer testowy:

Intel Core2 Duo CPU E7500 2.93 GHz, CPU Benchmark 1878,

4GB RAM,

Windows 10 32 bity.

Osoby chcące używać podmiany zielonego tła na animację powinny rozważyć zakup komputera z dobrym procesorem i5 lub i7 oraz dużą ilością RAM: 8 lub 16 GB.

Włączenie podmiany zielonego tła w module administracyjnym dokonuje się na zakładce *Tła i inne*, w polu *Tło GIF-a*. Pole to określa, czy tło tworzonego Gifa-a ma być oryginalne, czy podmieniane na inne. Wartość pola wybiera się z listy: *Oryginalne*, *Obraz jpg*, *Animacja*.

Wybranie wartości *Animacja* powoduje, że program tworzy Gif-a z filmowanego obrazu podmieniając zielone tło na kolejne obrazki jpg z serii tworzącej animację.

### **Przygotowanie animacji zbudowanej z serii obrazków jpg do stosowania w diGif**

Serię obrazków jpg tworzącą animację można przygotować ręcznie robiąc je w programie graficznym lub poprzez konwersję jakiegoś filmiku/animacji, np. mp4 na zestaw obrazków jpg.

W internecie można znaleźć programy robiące taką konwersję. Dla przykładu, można to zrobić programem `ffmpeg.exe` za pomocą komendy podobnej do podanej niżej:

```
ffmpeg -i input.mp4 -r 2 %%04d.jpg
```

Opis składni i znaczenie parametrów można znaleźć w dokumentacji programu `ffmpeg.exe`.

Pliki jpg tworzące animację powinny być zapisane z 24 bitowym kolorem. Ich wymiary i proporcje powinny być takie jak podgląd z kamery pokazywany na ekranie w programie diGif. Gwarantuje to optymalną jakość obrazu na podglądzie i brak zniekształcania klatek animacji.

Kolejne obrazki składające się na animację należy zapisać najlepiej z nazwami typu *0001.jpg*, *0002.jpg*, *0003.jpg* itd.

Program obsługuje animacje składające się maksymalnie z 31 obrazków/klatek, więc nie ma sensu robić większej ilości plików jpg niż 31. Oczywiście obrazków może być mniej, np. 10.



## Instrukcja Użytkownika programu diGif

W katalogu *patterns* znajdującym się w katalogu programu diGif należy stworzyć podkatalog przeznaczony na pliki jpg animacji z odp. nazwą, np. *moja\_animacja*.

Do tego katalogu kopiujemy pliki jpg animacji *0001.jpg*, *0002.jpg* itd.

Odradzamy używanie katalogu *patterns\background\_animation*, gdyż jest on przeznaczony na demonstracyjną animację dostarczaną z programem i jest nadpisywany przy instalacji aktualizacji programu.

Na koniec należy otworzyć do edycji, np. Notatnikiem, plik konfiguracyjny *config.ini* znajdujący się w katalogu programu diGif i ustawiamy w nim opcje określające lokalizację i nazwę poszczególnych obrazków/klatek animacji, które program ma stosować. Przykład takich ustawień poniżej.

```
[options]
```

```
...
```

```
maskjpg0= moja_animacja\0001.jpg  
maskjpg1= moja_animacja\0002.jpg  
maskjpg2= moja_animacja\0003.jpg  
maskjpg3= moja_animacja\0004.jpg  
maskjpg4= moja_animacja\0005.jpg  
maskjpg5= moja_animacja\0006.jpg  
maskjpg6= moja_animacja\0007.jpg  
maskjpg7= moja_animacja\0008.jpg  
maskjpg8= moja_animacja\0009.jpg  
maskjpg9= moja_animacja\0010.jpg  
maskjpg10=moja_animacja\0011.jpg  
maskjpg11=moja_animacja\0012.jpg  
maskjpg12=moja_animacja\0013.jpg  
maskjpg13=moja_animacja\0014.jpg  
maskjpg14=moja_animacja\0015.jpg  
maskjpg15=moja_animacja\0016.jpg  
maskjpg16=moja_animacja\0017.jpg  
maskjpg17=moja_animacja\0018.jpg  
maskjpg18=moja_animacja\0019.jpg  
maskjpg19=moja_animacja\0020.jpg  
maskjpg20=moja_animacja\0021.jpg  
maskjpg21=moja_animacja\0022.jpg  
maskjpg22=moja_animacja\0023.jpg  
maskjpg23=moja_animacja\0024.jpg  
maskjpg24=moja_animacja\0025.jpg  
maskjpg25=moja_animacja\0026.jpg  
maskjpg26=moja_animacja\0027.jpg  
maskjpg27=moja_animacja\0028.jpg  
maskjpg28=moja_animacja\0029.jpg  
maskjpg29=moja_animacja\0030.jpg
```



## Instrukcja Użytkownika programu diGif

maskjpg30=moja\_animacja\0031.jpg

Oczywiście, jeśli nasza animacja składa się z mniejszej ilości obrazków, np. 10, to ustawiamy tylko opcje *maskjpg0* do *maskjpg9*, a pozostałych nie wpisujemy lub je usuwamy.

Program diGif przy starcie sprawdza, czy obrazki jpg składające się na animację zapisane w podanym katalogu, np. *patterns\moja\_animacja* mają wymiary i proporcje pasujące do wyświetlanego w programie podglądu. Jeśli stwierdzi jakieś rozbieżności wtedy w katalogu programu utworzy podkatalog *animation*. Następnie do tego katalogu wkopiuje obrazki jpg z dobrymi wymiarami i proporcjami utworzone na podstawie obrazków z *patterns\moja\_animacja*.

Operacja ta spowoduje spowolnienie działania programu diGif przy starcie. Przy kolejnych uruchomieniach tego opóźnienia już nie będzie chyba, że zostaną zmienione obrazki animacji lub tryb pracy kamery (rozmiar/proporcje rejestrowanego obrazu). Gdyby takie zmiany zostały zrobione program diGif będzie musiał przygotować nowy zestaw obrazków w katalogu *animation*.

W przypadku wymiany animacji na inną zaleca się wykasowanie katalogu *animation*.

## Dodatkowe możliwości dostosowania wyglądu programu diGif

### Personalizacja wyglądu ekranów

Elementy graficzne tworzące interfejs programu są pobierane z zewnętrznego katalogu (domyślnie *patterns*) dzięki czemu łatwo można je podmienić na własne.

Napisy i teksty pokazywane w programie są pobierane z zewnętrznego pliku *defaults.txt*, który można edytować, np. Notatnikiem dostosowując wszystkie napisy i komunikaty w programie do swoich potrzeb.

### Informacja o optymalnych wymiarach obrazków dla okien programu oraz zamykanie programu przyciskiem bez podawania kodu administracyjnego

W programie można podmienić na swoje obrazki używane na oknach służących do wpisania numeru telefonu, adresu e-mail oraz danych logowania do Facebooka. Można też zmienić kolor napisów pokazywanych na przyciskach w w/w oknach.

Istnieje też możliwość zamykania programu za pomocą widocznego przycisku pokazywanego w lewym górnym rogu okna startowego. Jeśli przycisk taki zostanie zrobiony i ustawiony w *config.ini* to program będzie zamykany po kliknięciu w niego bez konieczności wpisywania kodu administracyjnego.

Jeżeli zależy nam na tym by program wyglądał jak najlepiej należy przygotować obrazki, z których budowane są okna programu w optymalnych wymiarach tak, aby program wyświetlał je bez resamplowania/zmiany wymiarów. Program pozwala na uzyskanie informacji o tym jakie te optymalne wymiary powinny być.

Po uruchomieniu programu diGif z parametrem *mask* i przejściu przez wszystkie okna w programie w *config.ini* pojawia się wpisy informujące o optymalnych wymiarach poszczególnych obrazków.

Poniżej znajdują się opcje konfiguracyjne, które można wpisać do pliku *config.ini* i dostosować do swoich potrzeb.

```
[options]
...
//Nazwa pliku zawierającego obrazek przycisku do zamykania programu
//pokazywanego na oknie startowym w lewym górnym rogu.
//Plik powinien znajdować się w podkatalogu patterns.
//Gdy opcja pusta przycisk będzie niewidoczny/przeźroczysty, a po jego
//kliknięciu trzeba będzie wpisać kod administracyjny by zamknąć program.
//Gdy opcja ustawiona poprawnie przycisk jest pokazywany, a po jego
//kliknięciu program zamyka się bez konieczności wpisywania kodu
//administracyjnego.
CLOCEBUT=
//CLOCEBUT=button-exit.png

//Nazwa pliku zawierającego obrazek przycisku dla klawiatury ekranowej
//pokazywanej na oknie wpisywania numeru telefonu, adresu e-mail i danych
//logowania do Facebooka.
//Plik powinien znajdować się w podkatalogu patterns.
```

## Instrukcja Użytkownika programu diGif

```
BUTONNUM=button-key.png

//Nazwa pliku zawierającego obrazek dla przycisków Wyślij i Zamknij
//pokazywanych na oknie wpisywania numeru telefonu, adresu e-mail i danych
//logowania do Facebooka oraz na oknie płacenia.
//Plik powinien znajdować się w podkatalogu patterns.
BUTONACT=button-action.png

//Kod koloru w kodowaniu BGR dla napisu na przyciskach z oknami z klawiatura
//Poniżej kilka przykładów
//czarny (hex BGR 000000, dec BGR 0)
//buttcolor=0
//biały (hex BGR FFFFFFFF, dec BGR 16777215)
//buttcolor=16777215
//niebieski (hex BGR FF0000, dec BGR 16711680)
//buttcolor=16711680
//zielony (hex BGR 00FF00, dec BGR 65280)
//buttcolor=65280
//czerwony (hex BGR 0000FF, dec BGR 255)
//buttcolor=255
buttcolor=0

//Opcje informujące o optymalnych wymiarach obrazków używanych przez program
//do tworzenia okien przy aktualnej rozdzielczości ekranu i aktualnej wielkości
//rejestrowanego obrazu przez kamerę.
//Nie należy ich zmieniać. Ich zmiana nie powoduje żadnych zmian w działaniu
//programu. To opcje czysto informacyjne.
//Program ustawia je gdy zostanie uruchomiony z opcją mask przy przechodzeniu
//przez poszczególne okna.
//Jeśli przygotujemy dla programu swoje obrazki o podanych tu wymiarach
//to będą pokazywane w oknach programu w maksymalnej możliwej jakości, gdyż
//program nie będzie ich resampłował do wymaganego wymiaru.
//Poniższe informacje zostały przygotowane dla ekranu Full HD 1920x1080 pikseli
//przy rejestrowaniu kamerą obrazu 640x480 pikseli.

//Obrazek z logo
pos_png_logo=200x200

//Obrazek z napisem "Zrób sobie gif-a ..." na oknie startowym.
pos_png_start=1400x933

//Obrazek przycisku Start na oknie startowym
pos_png_record=180x180

//Obrazek przycisku do zamykania programu pokazywanego na oknie startowym
pos_png_close=85x85

//Obrazek pokazujący akceptowane monety i uwagi na oknie płacenia
```



## Instrukcja Użytkownika programu diGif

```
pos_png_monety=882x882
//Obrazek REC sygnalizujący, że trwa nagrywanie
pos_png_rec=100x100
//Obrazek przycisku SMS
pos_png_sms=180x180
//Obrazek przycisku Email
pos_png_email=180x180
//Obrazek przycisku Facebook
pos_png_fase=180x180
//Obrazek przycisku Koniec
pos_png_konie=180x180
//Obrazek przycisków, z których budowana jest klawiatura ekranowa
pos_png_num=85x85
//Obrazek przycisków Zakończ/Wyślij na oknach z klawiaturą ekranową i na oknie
//płatania
pos_png_act=300x100
//Obrazek z napisem "Dziękujemy"
pos_png_dzienki=1400x933
```

### Ukrywanie klawiatury ekranowej w programie

Poprzez edycję pliku konfiguracyjnego *config.ini* można ustawić nową opcję konfiguracyjną opisaną niżej.

```
[options]
...
//Czy ukrywać klawiaturę ekranową na oknie wpisywania adresu email, numeru
//telefonu i danych logowania do Facebooka?
//0-nie (domyślnie), 1-tak
//Gdy klawiatura jest ukrywana pola do wpisywania są środkowane na oknie.
hide_keyboard=0
```

### Ustawianie tła dla okien zgody, płatania, wpisywania numeru telefonu, adresu email i danych logowania do Facebooka

Poprzez edycję pliku konfiguracyjnego *config.ini* można ustawić nowe opcje konfiguracyjne opisane niżej.

```
[options]
...
//Nazwa pliku z tłem dla okna wpisywania adresu email.
//Plik powinien znajdować się w podkatalogu patterns.
TLODODATE=tlo.bmp
//Nazwa pliku z tłem dla okna wpisywania adresu numeru telefonu.
//Plik powinien znajdować się w podkatalogu patterns.
```



## Instrukcja Użytkownika programu diGif

```
TLODODATS=tlo.bmp
```

```
//Nazwa pliku z tłem dla okna wpisywania danych logowania do Facebooka.  
//Plik powinien znajdować się w podkatalogu patterns.
```

```
TLODODATF=tlo.bmp
```

```
//Nazwa pliku z tłem dla okna płatności.
```

```
//Plik powinien znajdować się w podkatalogu patterns.
```

```
TLODODATP=tlo.bmp
```

```
//Nazwa pliku z tłem dla okna zgody.
```

```
//Plik powinien znajdować się w podkatalogu patterns.
```

```
TLODODATZ=tlo.bmp
```

### Zmiana tła w oknach z podglądem z kamery i pokazujących zrobionego Gif-a

Jeśli proporcje ekranu są inne niż proporcje obrazu rejestrowanego przez kamerę wtedy na oknach z podglądem z kamery i pokazujących zrobionego Gif-a pojawiają się "paski", czyli wolne miejsca wypełnione tłem programu.

Do tej pory to wolne miejsce było wypełnione kolorem ustawionym dla tła. Teraz można tam pokazać dowolne informacje, gdyż na w/w oknach zamiast jednokolorowego tła można wstawić obrazek.

Możliwości takiej nie ma na oknach z klawiaturą ekranową służących do wpisywania numeru telefonu, adresu email i danych logowania do Facebook-a.

Poniżej opis opcji konfiguracyjnej ustawianej przez edycję pliku *config.ini* służącej do ustawiania obrazku tła.

```
[options]
```

```
...
```

```
//Nazwa pliku z tłem dla okien z podglądem z kamery i pokazywaniem gif-a.
```

```
//Plik powinien znajdować się w podkatalogu patterns.
```

```
//Powinien być bmp i mieć wymiary takie jak rozdzielczość ekranu.
```

```
TLODODAT=tlo.bmp
```

### Opcje konfiguracyjne pozwalające lepiej dostosować wygląd programu

Edytując plik *config.ini* można dostosować do swoich potrzeb takie elementy jak:

- Kolor paska progresu nagrywania
- Kolor tła komunikatów
- Przyciski na oknach zgody, płatności monetami i wpisywania numeru telefonu, adresu email i danych logowania do Facebooka.

Poniżej opis opcji konfiguracyjnych, które do tego służą. Ustawia się je przez edycję pliku *config.ini*.

```
[options]
```

```
...
```

```
//Kolor paska postępu pokazującego ile minęło/pozostało czasu nagrywania
```

```
//Kolor trzeba podawać w notacji BGR (dziesiętnie lub hex)
```



## Instrukcja Użytkownika programu diGif

```
color_bar=$0000FF

//Kolor tła komunikatów
//Kolor trzeba podawać w notacji BGR (dziesiętnie lub hex)
color_msg=4603190

//Nazwy plików w katalogu patterns zawierających obrazki poszczególnych
//przycisków pokazywanych na oknach programu

//Przycisk Zakończ na oknie wpisywania numeru telefonu
BUTONACTZ_S=button-action.png

//Przycisk Wyślij na oknie wpisywania numeru telefonu
BUTONACTA_S=button-action.png

//Przycisk Zakończ na oknie płacenia monetami
BUTONACTZ_P=button-action.png

//Przycisk Tak na oknie zgody
BUTONACTA_Z=button-action.png

//Przycisk Nie na oknie zgody
BUTONACTZ_Z=button-action.png

//Przycisk Wyślij na oknie wpisywania adresu email
BUTONACTA_E=button-action.png

//Przycisk Zakończ na oknie wpisywania adresu email
BUTONACTZ_E=button-action.png

//Przycisk Wyślij na oknie wpisywania danych logowania do Facebooka
BUTONACTA_F=button-action.png

//Przycisk Zakończ na oknie wpisywania danych logowania do Facebooka
BUTONACTZ_F=button-action.png
```

### **Lepsza jakość podglądu zrobionej animacji na ekranach Full HD**

Chcąc wyświetlać w dobrej jakości podgląd wykonanej animacji z nałożoną maską na ekranach Full HD, należy zastosować poniższy scenariusz:

- Rozdzielczość ekranu wynosi 1920 x 1080 pikseli.
- Ustawiamy kamerę by rejestrowała obraz o takich samych wymiarach jak ekran.
- Robimy maskę o takich samych wymiarach jak ekran i ustawiamy ją w programie.
- Ustawiamy, że gif ma być tworzony o szerokości 640 pikseli.

Dzięki takim ustawieniom w programie po zrobieniu animacji będzie ona pokazywana w bardzo dobrej jakości, gdyż będzie budowana z klatek 1920 x 1080 pikseli z nałożoną maską o takich samych wymiarach.

### Ręczne ustawianie pozycji i rozmiarów przycisków na oknach programu

Program diGif sam dba o to by prawidłowo ustawić wielkości przycisków i odpowiednio rozmieścić je na ekranie. Jeśli jednak ktoś z jakiegoś powodu chciałby to zmienić, to może to zrobić poprzez edycję pliku *config.ini*.

Można też tak ustawić program by po uruchomieniu *digif.exe* z parametrem *mask* pokazał okienko i zakładki z polami do rozmieszczania i ustawiania wielkości przycisków. W tym trybie dla przycisków:

- *Wyślij* i *Zakończ* na oknach wpisywania numeru telefonu, adresu email i danych logowania do Facebooka,
- *Zakończ* na oknie płacenia,
- *Tak* na oknie zgody,
- *Nie* na oknie zgody

We wspomnianym okienku należy wpisać wymiary obrazka przycisku. Przyciski te nie są skalowane, więc wpisywanie innych wymiarów niż oryginalne nie ma raczej sensu.

Poniżej opis nowych opcji konfiguracyjnych w pliku *config.ini*.

```
[admin]
...
//Tryb pokazywania zakładek konfiguracyjnych po uruchomieniu diGif z parametrem
//mask
//0-(domyślnie) tylko zakładka do ustawiania maski
//1-wszystkie zakładki (ustawianie maski i przycisków)
all_tabs=0

[options]
...
//Ręczne ustawianie przycisków na oknach programu
//0-nie (domyślnie), 1-tak
//Przy ustawieniu na 0 program działa po staremu tj. sam rozmieszcza
//przyciski na ekranie i ustala ich wymiary.
//Przy ustawieniu na 1 program stosuje ustawienia zapisane w tym pliku
//określające położenia i wymiary przycisków.
//Po uruchomieniu digif z parametrem mask program daje interfejs pomagający
//ustawić przyciski na oknach programu jeśli opcja all_tabs=1
hand_position=1

//Opcje określające położenie i wymiary poszczególnych przycisków w programie
//gdy ustawione ręczne ustawianie przycisków na oknach
//...x= to opcja określająca odstęp przycisku od lewego brzegu okna w pikselach
//...y= to opcja określająca odstęp przycisku od górnego brzegu okna w pikselach
//...w= to opcja określająca szerokość przycisku w pikselach
//...h= to opcja określająca wysokość przycisku w pikselach
```

## Instrukcja Użytkownika programu diGif

```
//Przycisk Start
but1_x=600
but1_y=890
but1_w=180

//Przycisk Krzywe zwierciadło
but8_x=1000
but8_y=890
but8_w=180

//Przycisk SMS
but2_x=380
but2_y=890
but2_w=180

//Przycisk Email
but3_x=680
but3_y=890
but3_w=180

//Przycisk Facebook
but4_x=980
but4_y=890
but4_w=180

//Przycisk Koniec
but5_x=1280
but5_y=890
but5_w=180

//Przycisk Wyślij
but6_x=890
but6_y=600
but6_w=300
but6_h=100

//Przycisk Zakończ
but7_x=890
but7_y=1000
but7_w=300
but7_h=100

//Przycisk Zakończ na oknie płacenia
but9_x=891
but9_y=800
but9_w=300
but9_h=100

//Przycisk Tak na oknie zgody
```





## Instrukcja Użytkownika programu diGif

```
but10_x=892
but10_y=600
but10_w=300
but10_h=100

//Przycisk Nie na oknie zgody
but11_x=893
but11_y=1000
but11_w=300
but11_h=100
```

### Praca programu diGif bez dostępu do internetu

Program diGif został przystosowany do pracy bez dostępu do internetu.

Po zaznaczeniu opcji konfiguracyjnych *Brak internetu* oraz *Twórz plik action.csv (Ogólne/Ogólne)* program będzie zapisywał robione animacje w katalogu lokalnym, a w pliku *action.csv* będzie zapisywał adresy email, na które linki do animacji gif mają być wysłane. Nie będzie sprawdzał dostępności internetu, zgłaszał błędów w razie braku internetu i nie będzie nic wysyłał do internetu nawet jeśli połączenie z internetem będzie dostępne.

Zakładamy, że na koniec dnia osoba administrująca programem przekopiuje ręcznie wszystkie zrobione Gif-y i plik *action.csv* na serwer internetowy do odpowiedniego katalogu. Po tym uruchomi skrypt serwera rozsyłający maile na adresy email zawarte w pliku csv z linkami do poszczególnych animacji gif.

Plik *action.csv* tworzony jest w katalogu, w którym zapisywane są Gif-y na dysku lokalnym.

W pliku znajdują się rekordy składające się z 4 pól:

- W pierwszym jest link do pliku gif na serwerze internetowym utworzony na bazie konfiguracji programu i nazwy pliku gif.
- W drugim jest adres email (przy wysyłkach mailem lub na Facebooka) lub nr telefonu (przy wysyłkach SMS).
- Trzecie pole jest zazwyczaj puste. Jedynie przy wysyłce na Facebook zawiera zaszyfrowane dane dostępne.
- Czwarte pole zawiera informację o rodzaju akcji/wysyłki do wykonania. Pole to może mieć jedną z wartości: *email, sms, facebook*.

### Skrypt php do wysyłania maili na podstawie *action.csv*

Firma River przygotowała skrypt php do wysyłania maili z linkami do Gif-ów na podstawie danych zapisanych w pliku *actions.csv*.

Adres tego skryptu to: <http://new.aktyn.pl/sendgifemail.php>

Procedura przygotowania serwera internetowego do wysyłki maili z linkami do Gif-ów na podstawie pliku *action.csv* jest następująca.



## Instrukcja Użytkownika programu diGif

1. Przyjmijmy, że mamy serwer <http://nazwaserwera.pl>
2. Upewniamy się, że w module administracyjnym diGifAdmin (*Ogólne/Wysyłanie na serwer internetowy*) zostały poprawnie ustawione opcje dotyczące wysyłania Gif-ów na serwer internetowy.

W opisywanym przykładzie powinny być następujące:

*Katalog* - <http://nazwaserwera.pl/galeriam/>

*Skrypt* - <http://nazwaserwera.pl/imageupload.php>

3. Dostosowujemy do swoich potrzeb pliki *tmpemail.html* i *config.txt*.

W pierwszym jest szablon treści maila, który będzie wysyłany do klientów z linkiem do Gif-a.

W drugim są ustawienia serwera poczty wychodzącej SMTP i konta, które ma być używane do wysyłania maili.

W kolejnych liniach w tym pliku ustawia się:

- Adres serwera SMTP
- Nr portu serwera
- Login
- Hasło
- Adres nadawcy maili
- Temat maili

4. Kopiujemy na serwer internetowy skrypt *imageupload.php* służący do odbierania i zapisywania plików gif.

5. Tworzymy na serwerze katalog *galeriam*. We właściwościach tego katalogu ustawiamy w razie potrzeby uprawnienie do zapisu dla Inne (Świat).

Do utworzonego katalogu *galeriam* kopiujemy:

- dostosowane wcześniej pliki *tmpemail.html* i *config.txt*
- plik *action.csv* znajdujący się na dysku lokalnym w katalogu z Gif-ami
- katalog z Gif-ami znajdujący się na dysku lokalnym

6. Otwieramy plik *send-mails.html* w przeglądarce internetowej. Klikamy link *Dalej*.

Po przejściu na stronę służącą do uruchamiania skryptu wysyłającego maile w pokazanym tam polu wpisujemy adres URL katalogu zawierającego plik *actions.csv* i naciskamy przycisk *Wyślij*. W bieżącym przykładzie adres URL będzie: <http://nazwaserwera.pl/galeriam/>

Po tym maile zostaną rozesłane do klientów.

Procedura wysyłania maili z linkami do Gif-ów po zakończeniu imprezy, w czasie której program działał bez dostępu do internetu została przedstawiona w rozdziale *Praca programu diGif bez dostępu do internetu*.

## Sterowanie dodatkowymi urządzeniami w czasie rejestrowania obrazu

Program umożliwia sterowanie dodatkowymi urządzeniami. Możliwe jest włączanie podczas nagrywania np. dodatkowego oświetlenia, wentylatora rozwiewającego włosy, itp. Komunikacja z dodatkowymi

## Instrukcja Użytkownika programu diGif

urządzeniami odbywa się za pośrednictwem modułu przekaźników sterowanych przez port USB. Program współpracuje z modułem przekaźników AVT MOD04.

Więcej szczegółów na jego temat można znaleźć na stronie:

<https://sklep.avt.pl/modul-przekaznikow-sterowanych-przez-port-usb.html>

Poprzez edycję pliku konfiguracyjnego *config.ini* można ustawić opcję konfiguracyjną opisaną niżej.

```
[options]
...
//Nr portu COM używany do komunikacji z modułem przekaźników sterowanych.
//Za pomocą tego modułu program może włączać dodatkowe urządzenia na czas
//nagrywania. Może to być, np. dodatkowe oświetlenie, wentylatory rozwiewające
//włosy itp.
//Urządzenia włączane są przy starcie odliczania, a wyłączane po nagraniu.
//Program współpracuje z modułem przekaźników sterowanych AVT MOD04.
//Więcej szczegółów na jego temat na stronie:
//https://sklep.avt.pl/modul-przekaznikow-sterowanych-przez-port-usb.html
//Gdy nie potrzeba takiego sterowania ustawić wartość 0.
PortWent=0
```

### Integracja z serwisem internetowym giphy.com

Poprzez edycję pliku konfiguracyjnego *config.ini* można ustawić opcje pozwalające zintegrować program z serwisem giphy.com.

Serwis giphy.com służy do gromadzenia, wyszukiwania, publikowania i udostępniania animacji gif w internecie. Niestety nie ma polskiej wersji językowej. Więcej informacji o tym serwisie na stronie:

<http://giphy.com/faq>

Poniżej opis nowych opcji konfiguracyjnych.

```
[options]
...
//Na jakim serwerze internetowym program ma zapisywać tworzone animacje gif
//0-na własnym serwerze firmy, 1-w serwisie giphy.com
giphy_com=0
//Czy animacja gif zapisywana na giphy.com ma być publicznie widoczna?
//1-tak, 0-nie
//Zalecamy ustawić tu 1, gdyż tylko animacje publicznie widoczne będą
//dostępne do obejrzenia po kliknięciu w link przesłany SMS-em, mailem lub
//udostępniony na Facebooku.
//Animacje prywatne, nie udostępnione publicznie, da się przeglądać tylko po
//wejściu do serwisu giphy.com i zalogowaniu na odp. konto więc takie
//ustawienie ma mały sens w kontekście programu diGif.
giphy_public=1
//Nazwa użytkownika giphy.com
```



## Instrukcja Użytkownika programu diGif

```
//Potrzebna do zalogowania do serwisu w celu przesłania tam na konto
//użytkownika pliku gif.
//Domyślnie ustawiona jest nazwa test pozwalająca korzystać z konta testowego
//giphy.com. Konta testowego można używać w czasie oglądania wersji
//demonstracyjnej. W normalnej pracy zalecamy korzystanie z własnego konta
//na giphy.com.
//W celu utworzenia własnego konta w serwisie giphy.com można skorzystać
//ze strony:
//https://giphy.com/join
giphy_user=test
//API key do serwisu giphy.com
//Potrzebny do zalogowania do serwisu w celu przesłania tam na konto
//użytkownika pliku gif. Domyślnie ustawiony jest testowy API key pozwalający
//korzystać z konta testowego giphy.com. Do normalnej pracy z programem zalecamy
//utworzenie na giphy.com własnego konta i wygenerowanie własnego API key.
//Więcej informacji na temat generowania własnego API key na stronie:
//https://github.com/Giphy/GiphyAPI
giphy_api_key=dc6zaTOxFJmzC
//Słowa/tagi opisujące animacje gif wysyłane do serwisu giphy.com.
//Poszczególne tagi powinny być rozdzielone przecinkami.
//W tagach należy używać tylko angielskich liter, cyfr i spacji.
//Użycie niedozwolonych znaków spowoduje błędy przy wysyłaniu gif-ów.
giphy_tags=diGif,River
```

### Logo "Powered by GIPHY" brane z zewnętrznego pliku

W pliku konfiguracyjnym *config.ini* można ustawić opcję pozwalającą podać nazwę pliku zawierającego logo "Powered by GIPHY". Plik ten powinien znajdować się w katalogu *patterns* i być typu png. Jeśli program go nie znajdzie zastosuje logo zaszyte w program.

```
[options]
...
//Nazwa pliku zawierającego logo "Powered by GIPHY". Plik ten powinien
//znajdować się w katalogu patterns i być typu png.
//Jeśli program go nie znajdzie zastosuje logo zaszyte w program.
//Opcja istotna tylko jeśli włączono opcję giphy_com=1.
giphy_com_img=giphy-big.png
```

### Domyślny szablon wydruku

Domyślny szablon wydruku został przygotowany do drukowania pasków 5x15cm (zdjęcie 10x15 przecięte wzdłuż na pół). Szablon składa się z tła i trzech obszarów, w które będą wstawiane klatki z Gif-a.

Szablon wydruku można dostosować do swoich potrzeb poprzez edycję tła i ustawień szablonu w pliku *config.ini*. Poniżej opis tych ustawień.

```
[BACKGROUND1 ]
```



## Instrukcja Użytkownika programu diGif

```
//Nazwa pliku zawierającego tło szablonu.
//Plik taki musi znajdować się w podkatalogu background.
//Powinien to być plik jpg z 24 bitowym kolorem i wymiarami zapewniającymi
//odpowiednią jakość wydruku.
//Dla wydruków 5x15 cm i przy rozdzielczości 300 dpi wymiary powinny być około
//600x1800 pikseli.
//Dla wydruków 10x15 cm i przy rozdzielczości 300 dpi wymiary powinny być około
//1800x1200 pikseli.
name=bkg-001.jpg

//Wymiary wydruku
//W-szerokość w mm
//H-wysokość w mm
W=51
H=152

//Parametry pierwszego obszaru na wydruku, w który będzie wstawiane klatka
//z gif-a.
//X-odległość od lewego brzegu wydruku w mm
//Y-odległość od górnego brzegu wydruku w mm
//H-wysokość obszaru w mm
//W-szerokość obszaru w mm
//R-kąt obrotu w stopniach
X1=1,8
Y1=1,9
H1=35,8
W1=47,5
R1=0

//Parametry drugiego obszaru na wydruku, w który będzie wstawiane klatka
//z gif-a.
X2=1,9
Y2=39,3
H2=35,8
W2=47,5
R2=0

//Parametry trzeciego obszaru na wydruku, w który będzie wstawiane klatka
//z gif-a.
X3=1,9
Y3=76,7
H3=35,8
W3=47,5
R3=0

//Nazwa drukarki, a której ma być wykonany wydruk
//Można zostawić opcję pustą wtedy program wykona wydruk na domyślnej
```



## Instrukcja Użytkownika programu diGif

```
//drukarce Windows.  
Prinтерname=  
  
//Pozostałe opcje zostawiamy bez zmian  
PaperName=  
nameт=  
ACTIVE=1  
MASKID=  
TITLEID=  
opis=  
cut_width=1
```

### Drukowanie wybranej klatki z GIF-a

W programie możliwe jest drukowanie wybranej klatki GIF-a. Funkcję aktywuje opcja *Drukowanie wybranej klatki z GIF-a* w module administracyjnym diGifAdmin, na zakładce *Ogólne*, w panelu *Ogólne*.

Gdy opcja odznaczona drukowanie wybranej klatki z GIF-a nie jest możliwe.

Gdy opcja zaznaczona, a drukowanie możliwe, program diGif po zrobieniu animacji pokaże okno służące do wyboru klatki z GIF-a, a następnie wydrukuje ją.

Jeśli drukowanie z jakiegoś powodu nie jest możliwe, program będzie pomijał to okno i działał bez drukowania.

Okno pokazuje klatki składające się na animację. Ilość klatek w animacji zależy od ustawień diGif, dlatego w przypadku, gdy klatki nie mieszczą się na ekranie wyświetlany jest pasek służący do przewijania listy klatek.

W górnej części okna znajduje się napis "Dotknij klatki, którą chcesz wydrukować", a na dole przycisk pozwalający zamknąć okno i przejść dalej bez drukowania klatki. Po wybraniu jednej klatki przez jej dotknięcie program przejdzie do drukowania.

W trakcie drukowania wyświetlane jest okienko z napisem "Trwa drukowanie..." po czym program diGif przechodzi do okna wyboru akcji (wysyłanie SMS, email, FB, wydruk wg szablonu).

Jeśli w module administracyjnym zostanie ustawione, że możliwa jest tylko 1 akcja do wykonania, np. wysyłanie mailem, to program nie będzie wyświetlał okna wyboru akcji, tylko od razu przejdzie do wykonywania zdefiniowanej akcji, np. do okna wpisywania maila.

Po wykonaniu tej akcji lub rezygnacji z niej, program przejdzie do okna "Dziękujemy" a okno wyboru akcji również nie zostanie pokazane.

Przy drukowaniu wybranej klatki program korzysta z domyślnej drukarce Windows.

Wybrana klatka z GIF-a będzie drukowana taka jaka jest w GIF-ie, tj. bez dodawania ramek i innych elementów. Oczywiście na klatce zachowane zostaną te elementy, które są wstawiane do GIF-a, np. maska jeśli ją zdefiniowano.

Wydruk będzie robiony z dostosowaniem do papieru typu "całe zdjęcie" (mogą pojawić się białe paski bo bokach zdjęcie, gdy proporcje klatki są inne niż proporcje papieru).



## Instrukcja Użytkownika programu diGif

W pliku konfiguracyjnym *config.ini* można ustawić opcje związane z mechanizmem drukowania wybranej klatki z GIF-a.

```
[options]
...
//Czy funkcja drukowania wybranej klatki z GIF-a ma być dostępna?
//0-nie, 1-tak
print_klatka=1

//Obrazek przycisku Zamknij dla okna wyboru klatki do drukowania
//Powinien znajdować się w podkatalogu patterns
BUTONACTZ_R=button-exit.png

//Kolor tła okna wyboru klatki do drukowania w notacji BGR
scrollbkcolor=$4A413A
```

### Opcje przydatne przy tworzeniu innych wersji językowych

#### Ustawianie rodzaju czcionki i strony kodowej

W pliku konfiguracyjnym *defaults.txt* można ustawić opcje konfiguracyjne opisane niżej przydatne przy tworzeniu innych wersji językowych interfejsu.

```
[options]
...
//Numer strony kodowej dla większości napisów pokazywanych w module
//administracyjnym diGifAdmin i w programie diGif
CHARSET=238

//Nazwa czcionki, która ma być używana do pokazywania większości napisów
//w module administracyjnym diGifAdmin
FONT=Arial
```

#### Ustawianie nazwy przycisku do publikacji na Facebooku dla języków innych niż polski i angielski

Opcja dostępna za pośrednictwem pliku *config.ini*:

```
[options]
...
//Nazwa przycisku służącego do publikacji na Facebooku na odp. stronie www.
//Opcja istotna dla poprawnego publikowania na Facebooku, gdy strona jest
//w innym języku niż polski lub angielski. Dla polskiego i angielskiego
//program ma zaszyte wartości domyślne więc opcja ta może być pusta.
//Adres strony do publikacji na Facebooku można wziąć z pliku diagnostycznego
//znajdującego się w katalogu logs po próbie wysłania animacji na Facebooka.

//Przykład takiego adresu:
//https://www.facebook.com/sharer/sharer.php?sdk=joey&u=http://diphoto.pl/galeriam/Impreza%20firmowa%202015-1206/Img20160811093713.gif&display=popup&ref=plugin&src=share\_button
```

## Instrukcja Użytkownika programu diGif

```
//Przykład opcji:  
//facebutt=Opublikuj na Facebooku  
facebutt=
```

### Blokowanie/odblokowywanie wyskakujących okienek

W pliku konfiguracyjnym *config.ini* można ustawić opcję, która odpowiada za to czy program diGif ma być cały czas na wierzchu i blokować pokazywanie na nim wszystkich wyskakujących okienek.

Na czas konfigurowania i testowania programu zalecamy opcję wyłączyć.

W innych sytuacjach, szczególnie gdy program pracuje bez nadzoru, zalecamy pozostawić opcję włączoną.

```
[options]  
...  
//Czy program diGif ma być cały czas na wierzchu i blokować pokazywanie na nim  
//wszystkich wyskakujących okienek?  
//1-tak, 0-nie  
//Na czas przygotowywania, konfigurowania i testowania programu zaleca się  
//ustawić 0 by np. okienko zapory sieciowej z pytaniem czy zezwolić temu  
//programowi na komunikację miało szanse się pokazać.  
//Po tym, szczególnie, gdy program pracuje bez nadzoru zaleca się ustawić 1.  
StayOnTop=0
```

### Prezentacja Gif-ów w galerii internetowej

Dla osób zainteresowanych takim rozwiązaniem przygotowaliśmy aplikację internetową do prezentowania Gif-ów zrobionych w programie diGif i przesłanych na nasz serwer internetowy.

Aplikacja może pokazywać logo firmy lub imprezy, baner, a pod nim Gif-y zrobione podczas imprezy.

Każdy Gif może być pokazany w powiększeniu, można wyświetlić link do Gif-a, a także udostępnić go na portalach społecznościowych takich jak: Facebook, Tweeter, Pinterest i Tumblr.

W razie potrzeby osoby zainteresowane powinny skontaktować się z firmą River, zamówić przygotowanie galerii internetowej dla diGif, dostarczyć logo i baner, które będą pokazywane w galerii internetowej oraz informację o wymiarach Gif-ów, które będą tworzone i wysyłane.

Po przygotowaniu galerii internetowej nasza firma dostarczy wykaz zmian jakie trzeba wykonać w ustawieniach diGif oraz adres strony www z galerią Gif-ów.

Włączenie wysyłania Gif-ów przez program diGif do galerii internetowej można wykonać na 2 sposoby:

- za pomocą opcji konfiguracyjnej *sendgalery* ustawianej w pliku *config.ini* (opis poniżej)

```
[options]  
...  
//Czy generować i wysyłać pliki w postaci dla galerii internetowej?  
//1-tak, 0-nie  
//Nie włączać jeśli używa się giphy.com lub własny serwer internetowy.  
//Nie włączać bez uzgodnienia z River.  
//River musi dokonać pewnych dostosowań w galerii internetowej by to  
działało  
//poprawnie.  
sendgalery=0
```





## Instrukcja Użytkownika programu diGif

- za pośrednictwem opcji *Galeria* dostępnej z poziomu modułu administracyjnego diGifAdmin (*Ogólne/ Wysyłanie na serwer internetowy*). Obok opcji widoczne pole do wpisania nazwy/tytułu galerii.

W przypadku współpracy programu diGif z galerią internetową linki wysyłane przez SMS, mail i na Facebook będą wskazywać nie na plik Gif, tylko na stronę html z galerii internetowej.

Galeria internetowa automatycznie dostosowuje się do proporcji wymiarów przesyłanych Gif-ów. Program pobiera proporcje wymiarów z pierwszego zrobionego Gif-a i stosuje je przy pokazywaniu kolejnych, dlatego wszystkie Gif-y wysyłane do danej galerii powinny mieć te same proporcje wymiarów.

Jeśli w diGifAdmin dokonywana jest zmiana trybu pracy kamery (zmiana wymiarów i proporcji rejestrowanego obrazu) to w przypadku korzystania z galerii internetowej pokazującej Gif-y należy utworzyć nową galerię, tj. w polu *Katalog* z Gif-ami wpisać nową nazwę, a w polu znajdującym się na prawo od opcji *Galeria* wpisać nowy tytuł/nazwę galerii.

Istnieje możliwość ustawienia strony startowej dla galerii internetowej. Strona ta powinna zostać przygotowana w postaci pliku html i nosić nazwę *main.html*.

### Testowa galeria internetowa

Firma River przygotowała specjalną galerię do celów testowych i demonstracyjnych.

Nie należy jej używać do celów komercyjnych, gdyż będziemy okresowo usuwać gromadzone tam Gif-y. Nie ma tam też możliwości podmiany logo, wstawienia własnej strony startowej itd.

Aby program diGif publikował animacje w tej galerii należy w diGifAdmin na zakładce *Ogólne/ Wysyłanie na serwer internetowy* ustawić:

*Katalog* – <http://gify.diphoto.pl>

*Skrypt* – <http://gify.diphoto.pl/imageupload.php>

*Galeria* – zaznaczyć. W polu na prawo od *Galeria* - wpisać tytuł/nazwę galerii internetowej.

*Katalog z Gif-ami* – wpisać własną nazwę, np. *river\_testy*

Aby móc w przeglądarce przeglądać tę galerię należy wpisać adres podany w polu *Katalog* uzupełniony o nazwę podaną w polu *Katalog z Gif-ami*, np.:

[http://gify.diphoto.pl/river\\_testy](http://gify.diphoto.pl/river_testy)

### Zapis animacji jako mp4

W pliku konfiguracyjnym *config.ini* można ustawić parametry opisane niżej.

```
[options]
...
//Czy utworzona animacja gif ma być przekonwertowana na format mp4?
//0-nie, 1-tak
conv_mp4=0

//Współczynnik szybkości odtwarzania mp4
//Im większy tym wolniejsze odtwarzanie animacji
//Zalecamy wartości z zakresu 1 do 5.
pts_mp4=3
```

Gdy *conv\_mp4=0* program diGif działa po staremu, tj. tworzy gif-y, wysyła je na serwer internetowy i rozsyła linki do tych gif-ów za pośrednictwem SMS, maila lub Facebooka.

Gdy *conv\_mp4=1* program diGif tworzy gif-y, konwertuje je na format mp4 za pomocą ffmpeg, wysyła te mp4 na serwer internetowy i rozsyła linki do tych mp4 za pośrednictwem SMS, maila lub Facebooka.



## Instrukcja Użytkownika programu diGif

Oryginalne gif-y nie są kasowane z katalogu lokalnego dzięki czemu dalej można używać, np. programu diGifShow do prezentacji zrobionych animacji na dodatkowym monitorze.

Współczynnik szybkości odtwarzania pozwala "spowolnić" odtwarzanie mp4. Normalnie gif-y mają bardzo mało klatek przez co po konwersji na mp4 filmik odtwarza się bardzo szybko. W/o współczynnik pozwala dopasować do swoich potrzeb/spowolnić odtwarzanie animacji zapisanej w mp4.

Do wysyłania maili z linkiem do mp4 używany jest nowy szablon zapisany w pliku *tmpemail3.html* znajdującym się w katalogu *patterns*.

Konwersja na mp4 nie powinna być używana razem z wysyłaniem na giphy.com, wysyłaniem do galerii internetowej, a także w trybie "praca bez internetu".

### Wysyłanie plików mp4 na własny serwer internetowy

W programie diGif możliwe jest wysyłanie animacji zapisanych jako mp4 na inny serwer internetowy niż domyślny, należący do firmy River. Specjalnie w tym celu zostały przygotowane odpowiednie skrypty php. Plik zip zawierający te skrypty można pobrać po kliknięciu na poniższy link lub wpisaniu go w pole adresu przeglądarki:

[www.river.com.pl/diphoto/digif/skrypty-php-20170829.zip](http://www.river.com.pl/diphoto/digif/skrypty-php-20170829.zip)

Archiwum zip należy pobrać, zapisać, np. na Pulpicie i rozpakować.

Otrzymane po rozpakowaniu pliki *imageupload.php* i *mp4.php* trzeba wkopiować do odpowiedniego katalogu na serwerze internetowym.

Następnie w katalogu tym trzeba utworzyć podkatalog *galeriam* i ustawić mu uprawnienia, by program mógł tam tworzyć katalogi, kopiować i kasować pliki itp.

W diGifAdmin na zakładce *Ogólne* ustawić lokalizację katalogu *galeriam*, lokalizację skryptu *imageupload.php* w pliku *config.ini* włączyć zapis animacji w formacie mp4.

Uruchomić diGif, nagrać animację i wysłać ją przez SMS, email i na Facebook.

Sprawdzić, czy animacja dobrze się przesłała i czy dobrze się odtwarza.

Jeśli wszystko działa poprawnie można korzystać z programu.

Jeśli wystąpiły jakieś problemy należy skontaktować się z naszą firmą.

## Katalogi i pliki programu

*diGif.exe* – program do tworzenia animowanych Gif-ów.

*diGifAdmin.exe* – program administracyjny do ustawiania opcji konfiguracyjnych.

*diGifShow.exe* – program do prezentowania zrobionych animacji na dodatkowym monitorze.

*uplFacebook.exe* – program udostępniający Gif-y na Facebooku.

*defaults.txt* – plik tekstowy zawierający napisy i komunikaty pokazywane w programie diGif i diGifAdmin. Można go edytować, np. Notatnikiem by dostosować te napisy i komunikaty do swoich potrzeb.

*license.txt* – plik tekstowy, w którym są zapisane kod maszyny i kod licencji, czyli informacje potrzebne do tego by program działał jako wersja pełna, a nie demonstracyjna.

*config.dat* – plik konfiguracyjny kamery. Jest tworzony po wybraniu kamery i trybu jej pracy w module administracyjnym diGifAdmin.

*zint.dll* – biblioteka używana przez program

*config.ini* – plik tekstowy, w którym zapisane są opcje konfiguracyjne ustawiane w module administracyjnym diGifAdmin. Można go edytować, np. Notatnikiem po to by dostosować do swoich potrzeb niektóre opcje specjalne, których nie da się ustawić z poziomu diGifAdmin.

*imageupload.php* – przykładowy skrypt do odbierania i zapisywania Gif-ów na serwerze internetowym.

*logs\* – katalog, w którym tworzone są pliki diagnostyczne programu. W plikach tych program zapisuje informacje o swojej pracy, a szczególnie informacje o napotkanych problemach. Dla każdego dnia program zakłada nowy plik z nazwą taką jak data tego dnia. W razie jakichś problemów z programem odp. plik lub pliki diagnostyczne powinny być przesłane do firmy River razem z plikiem *config.ini*.

*patterns\* – katalog z plikami obrazków używanymi do budowy okien programu. W katalogu tym zapisywany jest też plik z obrazkiem maski. Obrazki te można edytować w programie graficznym po to by w ten sposób dostosować wygląd programu do swoich potrzeb. Dodatkowo, w katalogu tym znajdują się szablony html pozwalające wysyłać mailem linki do utworzonych animacji.

*animacje\* – domyślny katalog, w którym zapisywane są tworzone Gif-y. W katalogu tym tworzony jest podkatalog z nazwą wynikającą z ustawień i w tym podkatalogu zapisywane są tworzone Gif-y. Gif-y te są wyświetlane przez program diGifShow.